PLAYSTATION PORTABLE

PSP VOL.2 专辑



精美赠品



PSP幽浮方向键

“黑角电子有限公司”独家赞助

感谢月亮出来略提供书籍
梦回三国扫描制作



“城寨风采”电子彩票

10台PSP、10台NDSL等你拿



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王小组出品

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑

VOL.2




12
5:43
SONY
HOME
VOL
SELECT
START

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.2

CD曲目

CD1 PSP游戏歌曲精选

01 光と影	《世界传说 光之神话》主题歌
02 纸ヒコーキ	《世界传说 光之神话》片尾曲
03 梦は终わらない	《幻想传说 全程语音版》主题歌
04 key to my heart	《宿命传说2》主题歌
05 Fly Again	《真名法典 携带版》主题歌
06 ロコロコのうた	《乐克乐克》主题歌
07 星の在り处	《英雄传说 空之轨迹FC》主题歌
08 ロビンソン	《太鼓之达人 携带版2》收录曲目
09 Butterfly	《太鼓之达人 携带版2》收录曲目
10 Calling to the Night	《潜龙谍影 掌上行动》主题歌
11 冒险の旅	《幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ》BGM
12 Snow Castle	《铁拳 暗之复苏》BGM
13 MEMORIES	《真·三国无双 二度进化》BGM

CD2《潜龙谍影 掌上行动》乐曲精选

01 Opening Title
02 Imprisonment
03 COMM Base
04 Intermission
05 To Arms
06 Soviet Patrol Base
07 Research Lab
08 Diversionary Ops
09 Town
10 Dynamite
11 In the Wilderness
12 Place of Prophecy
13 Nukes
14 Warheads Storage Facility
15 Python
16 Sad Man's Theme
17 The Hunt
18 Airport
19 Null
20 Hot War
21 Rescue Effort
22 Evasion
23 Elisa
24 Destiny's Call
25 Before Dawn
26 RAXA
27 Substation
28 Break for the Fortress
29 The Frank Hunter
30 Null's Revenge
31 Silo
32 Fortress
33 Revelation
34 Cunningham
35 Gene
36 ICBMG
37 The Legacy
38 Comradery
39 Show Time
40 Match

精美赠品

PSP幽浮方向键
（由“黑角电子有限公司”独家赞助，详细使用方法参看P19。）

“城寨风采”电子彩票

目录

PlayStation Portable

Contents

感谢月亮出来咯提供书籍

梦回三国扫描制作



远征

PSP是索尼的一场远征，它的目标不仅仅是掌机市场，而是整个便携娱乐帝国，2006年，索尼的这场远征却放缓了脚步……

惟我大可汗，手持旌与旗，上不见修罗，下不见灵祇。
天亦无云霓，地亦无海洋，上天与下地，伏务肃以齐，何物蠢小丑，何敢当马蹄！
——成吉思汗·《远征花剌子模军歌》

文 Lancer

PSP 2006年大事记



▶▶▶1月中旬

PSP内存芯片主要供应商三星半导体事业部的总裁黄昌圭透露，索尼已经通知合作伙伴年内出货2000万台PSP。当时PSP在欧美的销售情况远超NDS，因此索尼对PSP的全年出货目标做出了乐观的估计。

▶▶▶1月31日

索尼公布了截至2005年12月31日的财季报告，宣布其在该季度的营业额达2.37万亿日元，同比提高10%；运营利润达2028亿日元，同比提高47%；净利润达1689亿日元，同比提高18%，比分析家的估计高出了一千亿日元。为此索尼将全年利润目标从亏损100亿日元上调为盈利700亿日元。索尼表示，业绩喜人的主要原因是Bravia液晶电视和PSP的热销。该季度由于PSP的全球热销，SCEI销售收入达到了4192亿日元，同比提高48%；运营利润达678亿日元，同比提高52%！这则消息公布后，索尼在法兰克福的股价涨幅达7.4%，在东京也上涨了5.8%。在三个月内，索尼股价总涨幅达38%。

▶▶▶2月16日

2006台北国际电玩展中SCEH大规模参展，提供了19款PSP试玩游戏，包括多款中文游戏。SCE Asia部长安田哲彦表示，在台湾地区推出的PSP游戏已经超过55款，其中中文游戏有十余款，几乎平均每月一款。港台两地的行货PSP销量约占全亚洲的10%。此外，SCEH还展出了台湾So-net与SCE共同打造的PSP无线网络服务P. Walker。

▶▶▶2月中旬

美国《综艺》杂志报道，由于UMD电影销量低迷，不仅派拉蒙、华纳等公司大幅减少了UMD电影发行量，甚至索尼电影推出的UMD作品也在逐步减少。

意外的转折

2006年5月11日，洛杉矶会展中心西厅等候大厅外人满为患，人们焦急地等待着入场的时刻。而在西厅内，获得优先入场权的媒体记者们早已将那散发着淡蓝色光芒的白色展区围得水泄不通。任天堂与索尼的展区隔道相望，占据了西厅的绝大部分面积。索尼继续用最豪华的影音设备展示他们那部有史以来最昂贵的主流游戏机，但那超大型屏幕上美轮美奂的画面已经无法触动人们的神经，人们匆匆地经过PS3的展台，加入到已经浩浩荡荡的Wii排队人群中……E3 2006，PS3与Wii的宣传大战以Wii的完胜告终，但当人们口沫横飞地讨论着次世代大战时，却忽略了夹在PS3和Wii展示区之间的一片小小的试玩区，那是已经在日本上市的NDSL以及曾被大多数美国媒体视若无睹的“触摸世纪”（Touch Generation），它在E3 2006的角落里悄悄地绽放，从人山人海的Wii试玩人群中分出了一小撮队伍静静地感受任天堂的简单乐趣。

在西厅的另一个角落里，可以看到各种生活中的常见场景——列车车厢、飞机机舱、公园长椅、篮球场……索尼将各种适合掌机的生活场景搬进了PSP的试玩区，煞费苦心地等待人们的垂青。

在次世代熏天的战火中，掌机之战被人们暂时淡忘了，已征战了一年多的PSP和NDS没有在E3上碰撞出任何火花。然而就在这平静无波的局势中却潜藏着一股汹涌的暗流，E3 2006意外地成为了全球掌机市场的转折点。

2006年的掌机市场可以分为两个阶段：E3前和E3后，以全球的尺度来说，前者是PSP的天下，后者是NDS的天下，一部算不上小巧的NDSL横亘在二者之间。

按照《商业周刊》编辑的话说，NDSL是一部需要用尺子量才知道变小了的所谓“新款式”，但这么一点轻微的改动到了任天堂手里便仿佛得了神通，搭上个看似廉价的“触摸世纪”，搞得风生水起，在炎炎夏日中神气活现，与中暑般蔫软的PSP相映成趣。当人们懒洋洋地度过往年一直被忽视的暑期商战才猛然发现，掌机市场已然大变天，一直在北美占据主动的PSP陷入被动，气势如虹的NDS彻底压倒了PSP。E3召开当月，NDS北美销量16.5万，PSP为18.1万；6月份，NDSL北美上市，由《新超级马里奥兄弟》打头阵，“触摸世纪”垫后，当月销量当即暴涨至67万，同月PSP北美销量为24.9万。在传统的暑期淡季里，PSP在北美的月销量在17、18万左右徘徊，而NDS月平均销量将近40万。PSP在NDS的新机型和超大作攻势下几无还手之力。

2006上半年的游戏界其实并没有多少让人意外的事情发生，PS3的延期早在预料之内，甚至PS3的售价也在情理之中，若要从中选出一条意外新闻，NDSL的发布可算一则。NDS刚上市不到一年半，在日本卖得顺风顺水，缺货问题时有发生，原本扩大产量才是当务之急，“推出新机型”这种杀手锏按理不应急着出手，但在欧美大出风头的PSP让岩田聪再也坐不住了。



“危机意识”是岩田聪经营思想的重要精髓。2001年刚刚接任社长职务时，岩田聪也曾踌躇满志，准备在传统游戏市场与索尼硬碰，结果闹得灰头土脸，任天堂的业绩降至历史低谷，市值缩水近60%。就在任天堂的老铺危机惊魂甫定之时，PSP的公布几乎让岩田聪乱了阵脚。掌机市场一旦失守，任天堂便被斩断了资金流，PSP的出现是对任天堂生存底线的最后挑战，却也因此激发了任天堂的最大潜能。在任天堂的战略结构中，NDS的重要性高于Wii，作为任天堂的核心竞争力所在，岩田聪绝不容许掌机市场出现任何差池，因此NGC被任天堂彻底放弃，而Wii的发售计划也被大幅推迟，任天堂几乎抛弃了一切重担，轻装上阵，将资源集中于NDS，力保掌机市场。2005年8月，PSP在北美上市不到5个月在销量上就几乎与NDS持平，PSP的月销量一度达到NDS的5倍。NDSL、《新超级马里奥兄弟》、《口袋妖怪 钻石·珍珠》……任天堂为2006年准备的这一连串攻势正是PSP咄咄相逼的结果，而选择2006年春季作为全面反攻期则正好掐住了索尼的命门。

不知是真有天助还是岩田聪慧眼过人，NDSL的发布时期刚好赶上PS3危机全面爆发之时，泥足深陷的索尼无法兼顾掌机市场，NDSL成为任天堂掌机保卫战的点睛之笔。

家族包袱

E3展之前的索尼仍然豪情万丈，在各种财务报告、商业报告会中总是不忘提醒人们PSP的出色成绩。1月末，索尼股价随着财务报告的公布直线攀升，前景一片大好。3月15日的PS商业简报会中，久多良木健宣布PS3将于2006年秋季发售时露出一脸怡然自得的笑容，仿佛之前信誓旦旦的“2006春季发售计划”从来就不曾存在过。久多良木健花了大把时间尽陈PSP之丰功伟绩，用了大批数字表格与NDS直接对比，临了还不忘加上一句“2005年PSP的营业收入超过了NDS和X360的总和”，一杆子把两个对手都打下了水。

分析家们也对PSP大唱祝辞，著名统计机构SIG预测PSP在上市后的第二年内累计出货量可达2500万，而NDS仅预计为2200万；第三年内PSP总出货量将达3800万，NDS仅为2800万，到第四年，二者的差距将扩大到1500万，第五年扩大到2000万——好一幅春光大好欣欣向荣的美丽景象！

从商业角度来说，在PSP和NDS的竞争中，第三方更加期待的是PSP的胜利。EA首席运营官大卫·佳德纳在英国《MCV》杂志的采访中曾直言不讳地表示EA一直站在PSP一方，因为他们更为欣赏PSP的强大技术。当然，促使第三方支持PSP更为重要的原因并非技术的花瓶，而是由于长期以来任天堂的主机从来都是任天堂的天下，无论是GB还是GBA，第三方从中获得的利益十分有限。任天堂是一家能够独立建造完整的游戏业生态体系的神奇企业，N64晚期的成功已经证明了任天堂几乎可以不依靠任何外力构筑自己的游戏王国，第三方在任天堂的成功中起到的只是陪衬作用。

而索尼则完全不同，EA、Activision、THQ、Take2等欧美一线游戏发行商的成功几乎都是依靠SCE和PS的崛起，因此当PSP发布后，这些公司的股价几乎全线提升。人们期待着索尼用PSP创造一个与PS2同样巨大的市场，而PSP在发展初期确实以高于PS2的出货速度给第三方带来了希望。索尼在2006年10月的新闻发布会中表示PSP的年产量目标从原定的1200万台减少到900万，实际上索尼真正的原定目标远远不止1200万。2006年初时曾经盛传索尼预期的PSP 2006年出货量为2000万台左右，为PSP提供内存芯片的三星半导体也确认了这一数字。2000万台的出货数字与当年PS2上市第二年的出货量接近，索尼最初的生产目标预估数字显然是以此为参考。而要套用PS2的成功经验，在2006年内PSP必须至少拿出两张王牌：降价和超大作。可惜的是走完了整个2006年，我们看到的依然

▶▶▶2月21日

NBGI宣布将会在PSP上推出《铁拳 黑暗复苏》，堪称PSP最强的画面令人惊叹，充分证明了PSP强劲的性能潜力。

▶▶▶2月下旬

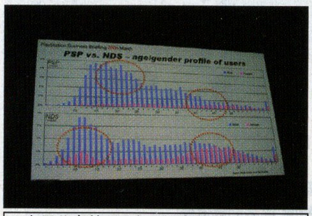


SCEJ照搬了任天堂Wi-Fi Connection的成功经验，在日本各地的车站、游戏店、咖啡店等广泛设置PSP无线终端PlayStation Spot，让PSP的身影无处不在，其首批覆盖点除了东京、北海道等地的5个重要车站外，还包括150家咖啡店和150家游戏店。

▶▶▶3月15日

索尼召开PS商业简报会，宣布PSP全球出货量已突破1500万台，出货速度超过了PS和PS2。SCE表示，2005年PSP的相关营业收入高达16亿美元，相当于X360和NDS的总和。到2006年3月底，市面上的PSP游戏可达107款，UMD电影达347部。

此外SCE公开了PSP的多项新计划，包括PSP摄像头及其对应的无线网络视频聊天功能、将PS3作为无线网络终端让PSP接入互联网、将PSP作为PS3遥控器、PS3全球定位系统、支持Flash播放器、支持RSS频道网络影音播放等。最让人期待的是——SCE表示将于年内推出PSP的PS官方模拟器，目标是在2006年内让PSP完美运行PS游戏！



▲索尼公布的PSP和NDS市场统计数据，其中蓝色为男性，粉红色为女性，可以看出NDS的优势主要在女性和中年市场。

▶▶▶3月16日



SCEE在欧洲发动春季促销攻势，一口气推出了5款附赠游戏的PSP套装，其售价仅为250欧元。

▶▶▶3月22日

SCEA并没有如传闻般降低PSP的售价，而是在北美推出简装版PSP，其售价为199美元，与日版简装版售价接近。

▶▶▶3月下旬

美国《好莱坞通讯报》报道，环球和派拉蒙已经完全停止UMD业务，沃尔玛等零售业大鳄也即将撤销UMD影碟的进货。至此，索尼的UMD电影计划已基本宣告失败。不过当时索尼电影方面表示索尼可能会推出可将PSP画面输出到电视中的配件，从而提高UMD电影的吸引力。

▶▶▶4月7日

Enterbrain召开游戏产业现状与展望研讨会，发布了2005年的日本游戏市场报告。报告显示由于PSP和NDS的热销，2005年日本游戏市场总规模达到了5717亿日元，其中电子游戏市场为4727亿日元。截至3月26日，PSP在日本国内销量为317.4万台，Enterbrain预计其2006年内在日本的总销量将突破490万台。



▶▶▶4月20日

SCEJ于日本正式推出陶瓷白简装版PSP，售价为20790日元（含税）。

▶▶▶4月24日

SCE发布了PSP的2.7版系统软件，正式支持简繁体中文界面，并加入了Flash播放功能。此外SCEH还宣布将于5月份在台湾推出陶瓷白的简装版PSP。



▶▶▶5月中旬

索尼在E3展中首次展出了PSP的PS模拟游戏《山脊赛车》，完美流畅的画面体现了官方模拟器的强劲。



▶▶▶5月下旬

Capcom公布了截至3月31日的财年报告，《怪物猎人 携带版》等游戏的热销使其利润暴增91.4%，该作以61万套的销量稳居日本畅销PSP游戏之首。Capcom宣布将于2006财年推出21款PSP游戏，总销量预计250万套。

▶▶▶6月中旬



SCEJ透露《乐克乐克》宣传费高达7亿日元，为了庆祝该作的发售，SCEJ将于7月13日同步推出“乐克乐克同捆版PSP”。

▶▶▶6月18日

Square Enix宣布《最终幻想Ⅶ：降临之子》的UMD和DVD版全球出货量已经突破240万套，该片4月25日在美国推出后连续两周在DVD销量榜上保持前10名的好成绩。

▶▶▶7月上旬

为了给荷兰的白色版PSP上市造势，SCEE展开了一连串广告攻势，其中包括一则强调黑白色差的户外广告。然而这则广告却因为涉及种族歧视而引发轩然大波，索尼最后不得不撤走广告，并公开道歉。不过有人认为索尼此举是故意为之，目的是通过舆论提高广告影响力，而事实证明该广告确实造成了巨大影响。



▶▶▶7月12日

SCEA宣布推出“PSP记忆棒套装”，该套装赠送1GB或2GB的记忆棒，并预存了解析度为320×240的几部电影。该套装的推出相当于承认了UMD的失败。

▶▶▶7月中旬



Capcom正式公开《怪物猎人 携带版 2nd》，该作最终将于2007年2月发售，预约量超过50万套，创造了PSP游戏在日本前所未有的好成绩。

▶▶▶7月27日

索尼公布了2006财年第一财季的结算报告，SCE的营业额同比降低将近30%，净亏损268亿日元。该季度PSP销量为202万台，游戏销量910万套。

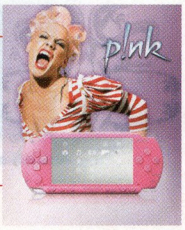
▶▶▶8月12日

美国技术研究公司分析家P.J. McNealy从零售商处得知索尼正在对PSP进行大规模囤货，McNealy据此推测索尼将于秋季把PSP售价下调至149美元。但由于各种原因索尼并未降低PSP售价。

▶▶▶8月13日

CESA发布的2005年日本游戏市场统计数据显示，2005年日本出口量最高的硬件并非NDS，而是PSP，该年度PSP出口额为1136万台，NDS仅为734万台。

▶▶▶8月22日



SCEE宣布将于10月27日在欧洲推出售价为169英镑/229欧元的粉红色“Pink PSP”，该版本PSP为豪华版配置，并赠送一张包含著名女歌星Pink演唱会视频的UMD碟。

▶▶▶8月27日

SCEJ旗下的“PLAYSTATION

是199美元的标价牌和半吊子的“超大作”。

我们完全有理由相信在索尼最初的PSP 2006年商业计划中包含了“降价”这招重要的促销策略，PSP降价的传闻从年初传到年末，从制造商的暗示到观察家的分析都说得有理有据。无论是从成本、NDS的强力竞争、市场刺激等角度考虑，2006年秋季降价理应是索尼向玩家和第三方应有的交待。虽然索尼产品经理约翰·考勒在2006年10月十分嘴硬地坚称：“我们认为PSP没有必要降价”，但第三方对于PSP长期坚挺的售价早已表现出强烈的不满，包括EA、Activision等公司都将这种不满情绪摆到了台面上。

如果不是PS3的制造问题以及笔记本电池事件等始料未及的意外，2006年底PSP的价格或许已经降到149美元。5月份E3展，索尼公布PS3售价的那一刻，观众席里的一阵愕然长叹已经宣告了索尼的厄运。以E3展为起点，到夏季的笔记本电池事件，再到9月份的欧版PS3二度延期，索尼股价从最高点的52美元狂降至38美元，情势之危急令人胆战心惊。索尼扛不住外界的压力，终于决定将日版PS3降价1万日元，令总亏损额进一步提高了300亿日元，将SCE的财年亏损总额提高到了2000亿日元。财大气粗如微软尚且难以承受如此巨额亏损，更何况是穷得丁当响的索尼。在如此财务重压下，一切为提高市场份额而进行的促销计划均被押后。除了继续用PS2养家糊口外，索尼还要从PSP微薄的收入中抽取一大部分贴补家用，让挥金如土的PS3为拉动蓝光战略继续前进，而PSP的降价自然无从谈起。

约翰·考勒在否认PSP降价传闻的同时说：“因为我们年底将推出110款新作。”自顾不暇的索尼将PSP的命运交给了第三方，希望用群狼战术咬死任天堂，谁料日本的狼群正被任天堂悉数招安，而美国的狼群尚在沉睡。

杀手锏

PSP的尴尬之处在于没有自己的独创游戏品牌，正应了分析家们的预言，成为一个“移植游戏专用机”。这些游戏不管是家用机的简单移植，还是经过深度改造的翻新作，终究都逃不出家用机的影子，缩水后挤到掌机的小屏幕中，比起家用机版其游戏体验必然大打折扣。在掌机领域，经验尚浅的索尼在任天堂面前只不过是懵懂的毛头小子，对于所谓“Killer App”的了解过于肤浅。“Killer App”这个词意译是“讨人喜欢的小软件”，直观一点翻译是“杀手锏”，在游戏业，这个词更为精确的翻译应该是“能够体现各平台独有魅力的游戏大作”。可以说，PSP迄今为止仍未出现真正的“Killer App”。对于PSP游戏，索尼与第三方都走入了误区，认为只要将家用机级别的画面和游戏内容搬到掌机中，必然会得到人们的喜爱与拥戴。

去年年初，彭博财经对PSP于日本惨败于NDS的现状报道中，一位日本投资公司的分析家语出惊人：“从某种意义上说，PSP最大的敌人并非NDS，而是它的兄长PS2！”PS2与PSP游戏市场群体存在相当程度的相似性和重叠性，也就是说，一款由PS2移植而来的PSP游戏，其市场目标可能有很大一部分都是已经购买了PS2版的玩家，而愿意为一款已经玩过的游戏花钱的玩家毕竟只是少数，更何况还是一款明显缩水的游戏。

在掌机领域，索尼比起任天堂的稚嫩之处就在于对游戏特性的把握不足，PSP发售了两年多，索尼仍未摸索出能发挥其独特优势的游戏。任天堂能够在游戏业长期立于不败之地，关键就在于其对“Killer App”以及市场特性的深刻理解。GB初期的《俄罗斯方块》以及末期的《口袋妖怪》都是能充分发挥掌机独特优势的作品，这些游戏能够体现出在其他平台中难以感受的、独一无二的乐趣。进入NDS时代后，已经有15年经验积累的任天堂可谓得心应手，轻而易举地便能拿出一大堆只适合掌机的作品，而NDS的独特硬件特性更是给予任天堂极大的发挥空间。NDS诞生至今已经诞生了21款全球销量超过百万的游戏，其中有18款出自任天堂之手，销量最高的《任天狗》迈入了“千万级俱乐部”，目前全球累计销量达1149万套。其他的诸如《脑锻炼DS》和《学英语DS》等都是在只有在NDS上才可能诞生的作品。

对于Killer App的重要性，索尼并非毫无察觉，可惜多次努力都是画虎不成反类犬。2006年索尼宣传得最凶的PSP游戏当数小品级作品《乐克乐克》，这款游戏基本按照任天堂“短小精干”的掌机游戏理念来设计，可爱的吉祥物、简单的画面、简单的操作方式、充满乐趣的玩法，可以说是对NDS模式毫不掩饰的盗拷，索尼将大部分预算花到了宣传费上，7亿日元的广告费让可爱的乐克乐克们滚遍日本的大街小巷，在各种高楼外墙和电视屏幕中傻乎乎地憨笑着，在索尼的各种宣传活动中都可以看到他们的黄色身影。索尼对于这款玩法简单到极致的游戏信心颇丰，据称首批出货量将近20万套。可首周实际销量却让索尼傻了眼，不到4万套的店头销量着实令人心寒，《乐克乐克》遭到了批发商和零售商们的恐慌性抛售，在值崩（大幅贬值）的情况下也仅勉强卖过了15万套。PSP的市场受众与NDS完全不同，大多数购买者看中的是PSP的强大性能，而完全无法发挥PSP性能优势的《乐克乐克》显然很难获得PSP主流用户群的认可。

欧美第三方对于PSP的支持力度虽高，却在观念上始终无法将其提到与家用机相同的高度。实际上，由于任天堂长期独霸掌机市场，第三方至今仍未摸索出一条经营掌机游戏的有效门路。全球销量突破百万的GB游戏共56款，其中第三方游戏仅10款，且绝大多数都是跨平台作品，而欧美厂商的作品仅占两款。大多数第三方仅仅将掌机作为跨平台恩泽庇荫的小小点缀，真正贴身为掌机打造的品牌实属罕见。因此从某种程度上说，PSP不仅是索尼在掌机市场上的处女航，也是整个业界非任天堂势力的一次全新摸索，然而此行艰险程度还是超出了许多人的预料。

王牌

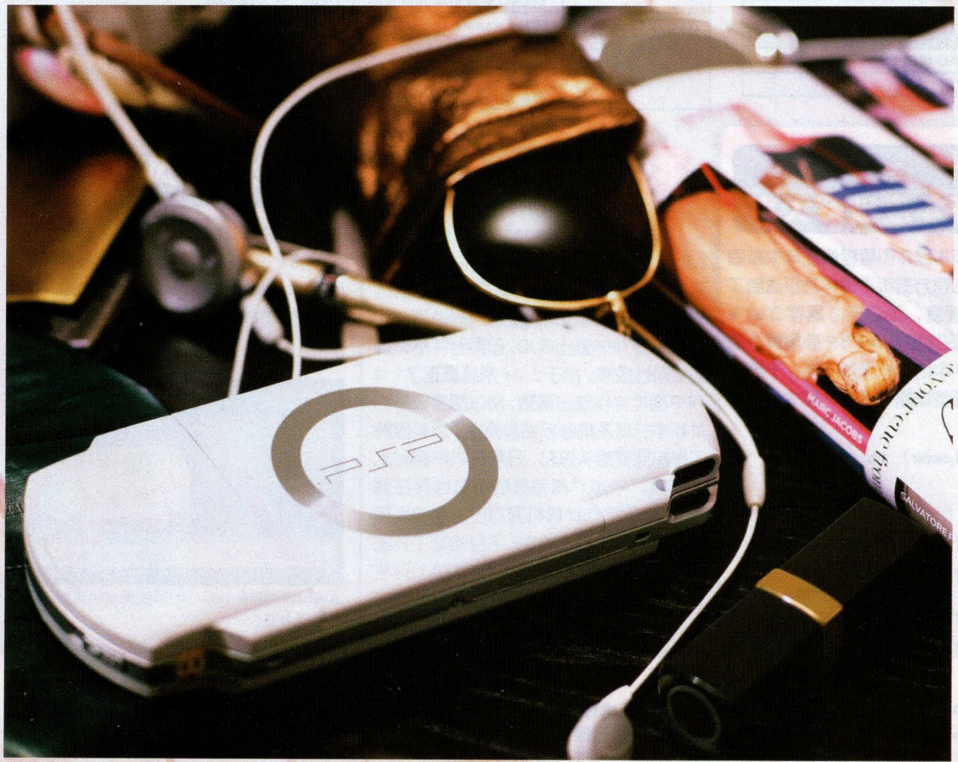
2006年，大杀八方的任天堂成为游戏市场规模再创新高的主因，任天堂的市值在一年内翻了一番。鸿运当头的任天堂几乎让竞争对手找不到任何弱点。但仔细研究任天堂十几年来的股价走势不难发现，去年任天堂股价的疯长有谷底反弹的因素。2002年任天堂股价因GBA的热销达到最高点，随后在2004年因NGC的没落跌至最低点。而目前任天堂的股价已经从当时的1万日元提高到3.2万日元，市值总额超过4.6万亿日元。如此惊人的市值是以任天堂的规模难以承受的重量，一旦出现任何经营偏差，将很可能遭到恐慌性抛售。而在2007年，任天堂已经没有多少王牌可出。虽然在大局已定的日本市场仍有《DQ IX》等大作保驾，但在全球范围内，任天堂要想巩固战果并不容易。

降价、新机型、超大作，这三张王牌仍握在手中的PSP仍有很大的发挥空间。从去年末开始，PSP新机型的传闻不绝于耳，作为PSP重要芯片供应商的三星也在公开场合暗示了新版PSP的存在。任天堂已经用GB和GBA的各种新机型证明了机型改良对于掌机非同寻常的销量促进作用，任天堂掌机经营手段的精明之处就在于其硬件设计总是留有一手，无论是GB、GBA还是NDS，初版的设计总是简陋得令人发指，而通过推出新机型可以不断获得市场动力。虽然PSP已经是一部紧凑的不可思议的掌机，但以索尼的工业设计实力，推出更精致的新版PSP并非不可能。此外，PSP在重量、屏幕响应速度和内置硬盘等方面都有改进的空间。

对于第三方来说，掌机游戏软件经验不足的问题也不可能永远存在，Capcom在《怪物猎人 携带版》上的有益尝试已经证明了PSP的巨大潜力。该作在日本的销量目前已达84万套，全球销量121万套，而续作《怪物猎人 携带版 2nd》仅在日本的预约量就突破了50万套，这个成绩几乎相当于PS2版的最终总销量；NBGI的《山脊赛车》全球总销量也达到了112万套；而由SCE推出的《大众高尔夫携带版》和《海豹突击队》全球销量分别达到了115万和101万。目前在PSP上全球销量超过100万套的游戏已经有8款，其中《横行霸道 自由城故事》全球总销量达349万套（美国141万，欧洲及其它地区208万套）！而全球销量突破100万套的NDS第三方的游戏仅三款，分别是：《宠物蛋的小店》（146万）、《最终幻想 III》（137万）和《索尼克 冲刺》（131万）。对于那些需要声光效果的传统型大作，与其跑到NDS上当个姥姥不疼、舅舅不爱的二线大作，倒不如一心一意地做好PSP版，相信不少第三方还是熟知此理的。

PSP在2006年落败于NDS，这是喜欢索尼的玩家乃至第三方都不愿看到的结果，索尼因全局战略的制肘而棋差一着，但在2007年索尼已经无法再保持缄默。2007年的掌机市场将转向传统游戏类型的激烈战争，任天堂正在积极筹谋以《DQ IX》为主打的传统型大作阵容，索尼若再无行动必将导致军心溃散，实在对不住第三方的殷殷期待。

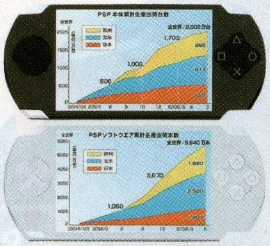
PSP是索尼的一场远征，它的目标不仅仅是掌机市场，而是整个便携娱乐帝国。2006年索尼的这场远征暂时放缓了步伐，但正如毛泽东所说，今天大踏步的后退只是为了明天大踏步的前进，索尼为PSP制定的征程长达10年，其间的兴衰起伏在所难免。更何况不到两年的时间便已突破2000万销量，作为一只掌机国度的雏鸟，PSP已经飞得很高。





Signature”时尚品牌推出了以日式古典风格设计的限量版PSP主机“月见”和“花鸟风月”，该主机采用的是2200毫安的大容量电池，售价为3.15万日元。

▶▶▶9月3日



索尼宣布截至7月底PSP的全球出货量已经突破2000万台，其中北美817万台、欧洲665万台、日本520万台；软件总出货量为5640万套，其中北美2520万套、欧洲1920万套、日本1200万套。

▶▶▶9月5日

索尼爱立信高级副总裁坂口立考透露，索爱正在进行一项代号为“PlayStation Phone”的产品计划，将游戏与通信功能结合。由于该计划代号的缩写也是“PSP”，分析家猜测PSP可能将搭载手机功能。

▶▶▶9月上旬

SCE软件平台开发部主管川西泉在《日经BP》的采访中表示，玩家将可以通过PSP和PS3之间的通讯功能，让PS3的画面呈现在PSP屏幕中，并用PSP即时操作，从而在某种程度上实现“用PSP玩PS3游戏”。

▶▶▶10月1日

针对任天堂与日本JAL航空公司合作开展的NDSL免费借玩活动，索尼开始与新干线合作提供PSP的免费借玩活动，成为日本新干线历史上首个免费借用的数码产品。

▶▶▶10月3日



SCEJ宣布将于10月19日推出内含1GB记忆棒的“PSP红利包”，该套装采用开放售价。

▶▶▶10月19日

索尼召开新闻发布会宣布下调2006年财务预期，PS3成本高昂以及PSP销量不佳是主要因素。索尼宣布PSP的年产量目标将从1200万台减少到900万台。

▶▶▶11月21日

SCEJ正式放出PSP 3.0版系统软件，加入了PS3远程播放、PS3网络服务游戏下载、音乐播放视觉特效、UMD自动启动设定等功能。不过该版本存在与《圣女贞德》的兼容性问题，因此SCEJ于次日发布了修正部分安全性漏洞的3.01版。

▶▶▶11月22日

SCEJ在日本推出了粉红简装版PSP（PSP–1000PK），售价为20790日元。SCEJ方面表示，《乐克乐克》推出后大受女性欢迎，这款粉红版本推出的目的就是进一步巩固女性玩家市场，不让NDS独美。

▶▶▶12月12日

Square Enix在PSP发售两周年之际召开新闻发布会，宣布在NDS上推出国民级RPG《勇者斗恶龙 IX》，对PSP的未来发展造成了重大打击。不过在《FAMI通》的读者调查中，大多数人表示对该作在NDS上推出不欢迎。

▶▶▶12月13日



或许是作为补偿，在NDS版《DQIX》发布的翌日，Square Enix公布了PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》，并表示将打造“伊瓦利斯同盟”系列游戏。

▶▶▶12月14日

SCEJ在日本推出了银色版PSP（PSP–1000SV）。

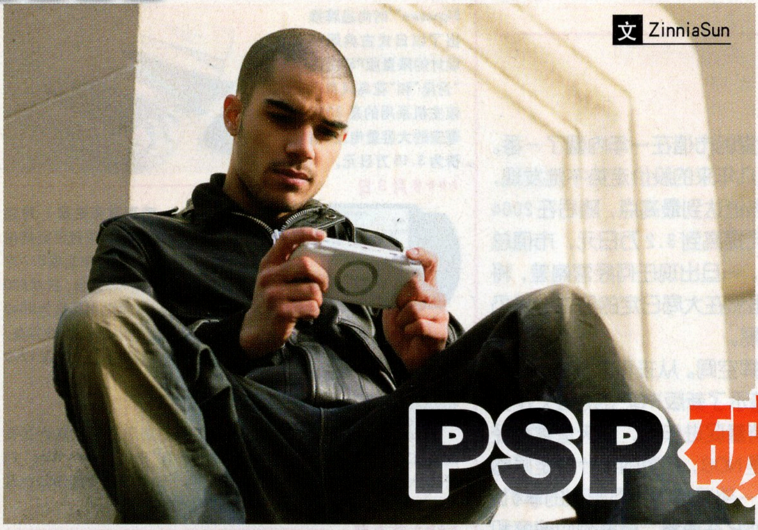


▶▶▶12月21日

SCEJ在日本推出了金属蓝版PSP（PSP–1000MB），而《潜龙谍影 掌上行动》的同捆豪华版也以29190日元的售价同日推出。

▶▶▶12月下旬

索尼英国商务部主管Kevin Jowett表示，PSP 2006年在英国销量突破100万台已成定局。英国ChartTrack提供的数据显示，2006年NDS在英国仅以微弱优势领先于PSP。



文 ZinniaSun

自PSP诞生之日起，就吸引着无数Hacker们为打开自制软件的大门而奋斗，与Sony掀起了一场持久战。PSP系统固件版本的“成长”，这一路上伴随着破解与反破解的刀光剑影。在去年的《PSP专辑》中，就曾为大家点评了PSP诞生1年来破解方面大大小小的各种事情。而新的一年中这小小的掌机上的破解之战依旧是硝烟四起、如火如荼地进行着，高版本固件模拟、自制固件诞生、系统固件降级、新漏洞的发掘……下面就让我们来一起回顾一下这段历史上的一些著名“战役”吧！

PSP破解之战回顾

黑客们的历史成绩

PSP诞生伊始破解回顾

2005年5月7日	PSP游戏光盘UMD被导出，为记忆棒运行游戏提供前提。
2005年5月7日	Hello World V1.0登场，借助泄漏的PSP官方开发包以及破解的1.5版本固件升级程序，自制软件的大门被成功开启。
2005年5月9日	Saturn Expedition Committee发布了一个可以Dump 1.0版本的PSP Firmware的程序，为固件分析和模拟提供了前提。
2005年5月12日	PSP上GB模拟器出现，自制软件开始迈入使用阶段。
2005年6月13日	MD模拟器将PSP的运行频率提高到了333Mhz，首次将打破PSP锁频，全面发挥PSP性能。
2005年6月15日	西班牙破解组织发布“飞棒”破解程序MSwapTool，通过两根记忆棒的快速切换在1.5版本PSP下启动自制软件。
2005年6月22日	KXploit V1.5发布，通过“%”符号欺骗PSP来免除“飞棒”之苦，方便地引导1.5版本PSP运行自制软件。
2005年7月1日	Lumines ISO Loader放出，Xecuter小组发布的最初版引导程序虽然运行时没有声音、不能联网、只能运行《Lumines》这一款游戏，而且需要UMD引导，但开创记忆棒运行商业游戏的先河的确带给全球玩家不小的震撼，后续又推出《水银》、《泡泡龙》等数款游戏引导也为后来的泛用型引导程序的推出积累了宝贵的经验。
2005年7月2日	WAB MS Launcher诞生，作为首个泛用型游戏引导程序，WAB MS Launcher的兼容性还是值得称道的，新版本加入直接运行ISO镜像功能让人看到了未来商业游戏完美破解的曙光。
2005年7月20日	Hook Boot V0.10发布，更多大作可以通过记忆棒运行。
2005年7月26日	Hook Boot V0.90版本放出，WAB与Hook Boot并存时代到来。
2005年8月4日	FastLoader登场，只需一张UMD引导就能运行ISO镜像游戏。
2005年8月12日	FastLoader V0.6b版放出。
2005年8月24日	FastLoader V0.7版放出。
2005年9月16日	DevHook V0.22发布，由Hook Boot进化而来的DevHook无须UMD引导就能运行ISO镜像。
2005年9月16日	DevHook V0.22+UE V0.8最强双引导形成，由FastLoader作者开发的UE可以将ISO镜像虚拟为UMD光盘，但必须一张UMD引导；DevHook可以免UMD引导运行ISO，但却没有UE功能强大。而两者的配合却打造出当时最强的引导组合。
2005年9月25日	2.0FW Hello World诞生，借助系统TIFF图片浏览漏洞成功运行了自制程序。
2005年9月26日	2.0版本固件降级程序发布，由MPH小组发布的降级程序甚至对PSP市场价格造成了深远影响。
2005年10月3日	EBOOT Loader for 2.0FW诞生，首个2.0固件下TIFF漏洞的自制软件引导程序为玩家提供了降级以外的另一个新选择。
2005年10月23日	EBOOT Loader V0.7 for 2.0FW发布，基于Saotome制作的这款引导程序已经能够启动大部分1.0、1.5固件自制软件，其中包括许多模拟器，而作者Fanjita也从此开始在PSP破解界展露手脚。
2005年11月9日	EBOOT Loader V0.8公布，更多自制软件可以通过它在2.0系统上运行。
2005年11月30日	国外黑客Edison Carter发现了《GTA》存档漏洞，成功开发了一款嵌入游戏的修改程序GTA:LCS CheatDevice，支持2.01、2.5高版本固件。
2005年12月12日	2.01/2.5FW Hello World诞生，Fanjita在Edison Carter基础上对《GTA》存档漏洞进行深入研究，终于制作了这款真正意义的2.01/2.5高版本固件自制软件。
2005年12月13日	Fanjita放出2.01/2.5版本PSP固件的Hello World程序，通过GTA存档漏洞成功在2.01/2.5高版本固件上启动了自制程序。
2005年12月15日	GTA:LCS CheatDevice V0.4版放出，2.6系统《GTA》存档漏洞发现，成功在2.6系统下启动这款《GTA》游戏嵌入式修改器。
2005年12月15日	MPH Firmware Loader 1.3.6发布，成功在1.5系统PSP上模拟了2.0版本固件，让1.5版本小P玩家也能享受AVC视频播放功能，直接支持高版本固件才能运行的UMD光盘也给其他破解小组指明了一个新方向。
2005年12月18日	MPH Firmware Loader 1.3.7发布，支持模拟2.5系统，可以使用网络浏览器。
2005年12月26日	Eboot Loader 0.9版放出，软件兼容性更加成熟，支持Wi-Fi、加入返回引导程序快捷键、加入CPU速度调节以及其他一些程序启动设置，这些功能在后来也都被成功应用在支持更高固件版本的eLoader最新版上。

新一轮战争历程

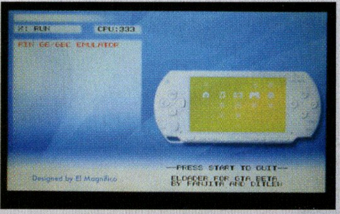
点评年度破解大事

从PSP诞生伊始一年中的破解大事可以看出，PSP破解的道路上充满了艰辛与坎坷，而这款强大的掌机也吸引着无数黑客不断前仆后继地将自己的智慧投入到这条道路上来。而新一轮破解大战更加激烈，年初高版本固件破解大门被敲响让全世界玩家看到了新的曙光，之后的各种降级、模拟高版本固件引导程序在年末新固件破解与新的官方高版本固件几乎达到了同步更新的程度，最后天才黑客Dark Alex的自制固件更是为PSP破解锦上添花，让我们手中的小P无所不能！下面就让我们来详细地回顾一下新一轮大战的精彩时刻吧！

- 2006年1月29日　Fanjita发布了2.0 eLoader（GTA Loader） for v2.00、v2.01和v2.50 PSP。
- 2006年1月30日　Fanjita发布了2.0 eLoader（GTA Loader） for v2.60 PSP。
- 2006年2月23日　MPH GTA Loader发布，GTA告破。
- 2006年2月24日　MPH GAME Loader发布，2.0游戏告破。

事件1 《GTA》引发新一轮破解风潮

从EBOOT Loader v0.9成功破解2.0系统后的近两个月中，2.01、2.5、2.6系统的破解的研究就一直在艰难地进行着。虽然这期间也有人放出消息说再一次找到新的TIFF溢出BUG，但那时并没有得到实用性成果。由于2.0+系统修正了2.0 TIFF图片文件溢出漏洞，所以想要破解亡羊补牢的新系统必须另辟蹊径，所有破解工作都需要重头做起，旧系统PSP瞬时水涨船高。不过“再完美的系统也存在漏洞”，终于这句计算机界万古不变的真理又一次被黑客们在PSP平台验证了！由Edison Carter首先发现了《GTA》存档漏洞，为高版本系统破解指明了新的方向；在Edison Carter的帮助下，就在所有华人玩家们欢度春节之际，Fanjita发布了支持2.0+系统的Eboot Loader后续版本eLoader GTA beta v0.95，正式敲响了PSP2.0+运行自制软件的伟大钟声！



▲eLoader GTA beta v0.95版为当时高版本玩家带来了希望。

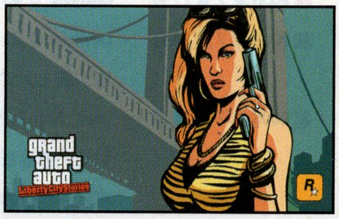
小贴士1 何谓引导软件？

所谓引导软件，其实主要是指能够将存储在记忆棒中的游戏ISO启动的软件。这其中涉及的技术还包括模拟高版本固件、免除UMD引导、支持外挂插件以及PSP主频调整。目前功能最为强大的引导软件无疑要数DevHook。而SE、OE通过对系统功能的拓展也已经实现了更为强大的引导功能，但从狭义上看，它们却并不属于引导软件的范畴。

- 2006年2月25日 MPH Game Loader正式版，解除10分钟限制。
- 2006年3月3日 无需UMD玩2.0破解游戏 MPH+DevHook游戏引导组合登场。
- 2006年3月5日 MPH Game Loader1.10 可运行2.0 UMD。
- 2006年2月23日 MPH GTA Loader发布，GTA告破。
- 2006年2月24日 MPH GAME Loader发布，2.0游戏告破。
- 2006年2月25日 MPH Game Loader正式版，解除10分钟限制。
- 2006年3月3日 无需UMD玩2.0破解游戏 MPH+DevHook游戏引导组合登场。
- 2006年3月5日 MPH Game Loader1.10 可运行2.0 UMD。
- 2006年3月6日 RUNUMD出世。
- 2006年3月25日 DAXZISO 0.4 发布。
- 2006年4月6日 DAXZISO升级0.5版。
- 2006年4月11日 RUNUMD+UE8.0登场，《怪物猎人P》告破。
- 2006年4月12日 DAXZISO 0.51版，正式支持《怪物猎人P》压缩镜像。
- 2006年4月22日 DAXZISO 0.55版放出。
- 2006年4月25日 PSP 2.7版本固件升级文件正式放出下载。
- 2006年4月27日 DevHook放出0.3 alpha版，但当时的DevHook功能还很差，并不是玩家们关注的话题。
- 2006年5月6日 UMD Emulator源代码被公布。
- 2006年5月6日 DevHook 0.32a发布，开始支持CSO格式，慢慢显露锋芒。
- 2006年5月8日 Snes9xTYL 0.4模拟器发布，已经能够很好地模拟SFC游戏了。
- 2006年5月15日 DAXZISO升级0.61版
- 2006年5月15日 Snes9xTYL 升级 0.42版，最强SFC模拟器诞生。
- 2006年5月19日 DAXZISO升级0.62版，Dark Alex首度展示自己才华的软件至此告终。
- 2006年5月27日 首个PSP直读芯片Undiluted Platinum公布。
- 2006年5月30日 DevHook最新开发情报发布，功能最强大的引导软件即将发布。
- 2006年6月1日 PSP升级版本至2.71。
- 2006年6月6日 DevHook 0.41版发布，成功模拟2.5版本固件，Sony的噩梦从此开始了。
- 2006年6月9日 DevHook 0.41A版发布。
- 2006年6月13日 DevHook 0.41B版发布。
- 2006年6月14日 DevHook 0.41C版发布。
- 2006年6月15日 DevHook 0.41D版发布。
- 2006年6月28日 2.71固件可提取部分文件
- 2006年6月29日 Dark Alex发布非TA-082主板2.5和2.6降级工具。
- 2006年7月5日 DevHook 0.42推出。

事件2 让1.5也能玩神作《GTA》！

欧美神作《GTA》登录PSP的消息一经放出，就引起全球玩家的关注。游戏正式上市后，需要升级2.0版本固件才能运行，ISO虽然成功提取，无法在1.5版本主机上运行瞬时让许多玩都望而却步。而MPH GTA Loader的放出首次让1.5版本固件的玩家也能在低版本主机上玩到《GTA》确实令不少人都兴奋不已，之后推出的MPH GAME Loader更是将这一技术泛用化，加上与DevHook的组合甚至可以免UMD引导2.0游戏。从此，升级固件才能运行游戏的条令被打破了。



事件3 压缩镜像解决小棒玩家的苦恼

Dark Alex这位天才黑客的大名真正火起来，是在推出2.6固件降级程序之后，尤其是最近推出了破解PS官方模拟器的"OE系列"自制固件，更让全球PSP玩家兴奋不已。而Dark Alex其实早在1年前就已经开始在破解界崭露手脚，反编译UMD Emulator让原作者都感到吃惊。DAXZISO作为Dark Alex的处女作，引导压缩ISO为小容量记忆棒玩家带来了新希望。而最新版本加入的通过USB引导存放于电脑上的ISO，让32MB记忆棒也能运行PSP大作，这也为之后的引导软件指名了新的扩展功能发展方向。

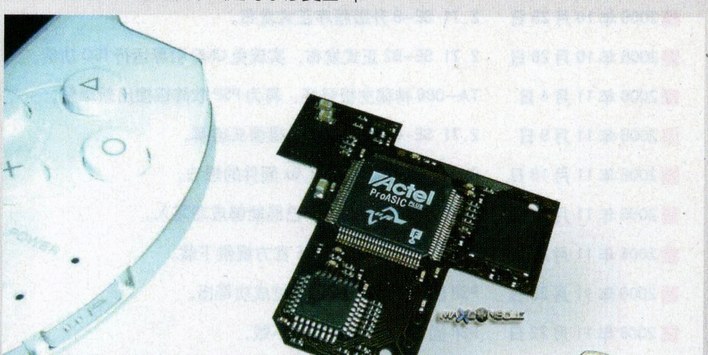


▲DAXZISO压缩镜像缓解了小棒玩家的苦恼。

事件4 直读、硬降，为玩家带来新选择

其实直读芯片对于PSP也不是什么新鲜玩意了，在PSP诞生初期就传说有很多小组在研究制作，只是搬出这样一个成品来还是第一次。这款直读芯片名叫Undiluted Platinum，采用了外接Nand Flash Rom替换PSP本体闪存的破解方式，即使是最新的固件版本也不必再为无法降级而苦恼。但高达90美元的昂贵价格也只能在当时高版本软降真空期小捞一笔，最终并没有成为大器。

事实上，扼杀直读芯片普及的另一个原因还在于当时逐渐浮出水面的PSP硬降技术。最初研究这种技术只是为了修复由降级造成的砖头机，而之后随着技术的成熟，日渐发展成了目前流行的降级技术。从原理上看，这种降级技术直接拆下PSP上保存固件的Flash Rom芯片，并通过编程器手工写入低版本固件数据的方法实现降级。而且经过长期研究和改良，在写入固件的同时还能保存主机的加密信息以及对TA-082、TA-086高版本主板的兼容，技术上比软降成熟、泛用，而且由国人研发的技术在价格上也有着巨大优势，彻底开启了PSP降级的大门！（详细介绍参见本专辑后面相关文章。）



■"传说中"的首款PSP直读芯片。

小贴士2 何谓PSP变砖？

写在PSP内部的固件由于包含了各种硬件驱动，并作为底层软件平台支持着PSP的正常运行。而一旦存储在PSP内部闪存芯片的固件出现了问题，就会导致PSP开机无反应的现象，我们称其为PSP变砖。目前PSP变砖的经典案例主要有以下几种：

1.在使用官方升级包更新固件途中，强行关闭主机电源或电池没电导致更新失败后，PSP很有可能变成砖头。

2.采用非TA-082主板降级程序对TA-082主板PSP进行降级会导致PSP变砖。

3.2.71版本PSP在降级前将系统语言设定为中文，降级后的1.5版本固件却并没有中文字库相关文件，则会导致PSP变砖。这种设定中文引发的问题也存在于早期的3.0自制固件中。

4.使用SE、OE系列自制固件刷中文界面补丁后又进行其他有关固件芯片的写入操作，如升级自制固件版本、蓝屏后选择中文、修复至1.5版本PSP，这些都会导致PSP变砖。

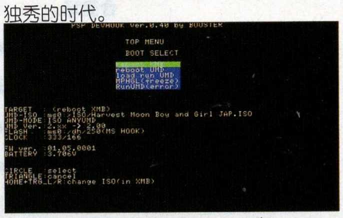
5.使用假的Dark Alex网站等一些地方提供的来源不明的PSP自制软件可能导致系统变砖。

预防变砖最有效的手段自然就是切勿盲目尝试、仔细阅读相关软件使用说明、拒绝不明软件，当然还有一点就是将你的PSP系统语言设定为英文或日文。

- 2006年7月6日　Dark Alex发布1.50降回1.00得降级软件。
- 2006年7月10日　2.60/2.71固件解密成功，为DevHook模拟新版本固件提供前提。
- 2006年7月11日　Devhook 0.43版推出，加入对2.6版本固件的模拟功能。
- 2006年7月14日　Devhook 0.44版推出，加入对2.71版本固件的模拟功能，赶上了官方固件发布的脚步。
- 2006年7月15日　Daek_Alex制作自制固件“The proof of concept”，验证一些他在破解方面的想法，当然最终都转化为成果展现给大家。
- 2006年7月15日　PSPVBA：GBA模拟器v1.1.0发布。
- 2006年7月20日　Devhook 0.45版推出
- 2006年7月30日　Devhook 0.46版推出，加入刷机功能。
- 2006年7月27日　PSP升级固件2.80版本正式发布。
- 2006年7月31日　GBA模拟器PSPVBA 1.2.3诞生。
- 2006年8月23日　GBA模拟器GPSP发布，PSP模拟GBA开始步入实用阶段。
- 2006年8月28日　Fanjita制作PSP 2.8自制程序Hello World运行成功。
- 2006年9月1日　eLoader for 2.71公开。
- 2006年9月2日　非TA-082主板2.71版PSP成功降级。
- 2006年9月6日　eLoader 0.9.8发布 For 2.60。
- 2006年9月11日　全速GBA模拟器最新版本GPSP 0.7公布。
- 2006年9月22日　eLoader 0.9.9 for 2.70/2.71版发布。
- 2006年9月23日　Dark Alex公布Homebrew Enabler for 2.71，直接通过激活Tiff漏洞在2.71版本固件上运行自制程序。
- 2006年9月24日　Dark Alex正式公布了Devhook Launcher Port to v2.71，2.71版本PSP终于也能运行ISO了！
- 2006年9月25日　Dark Alex公布HEN FOR 2.71B2，启动成功率高达99%。
- 2006年9月30日　Dark Alex公布Homebrew Enabler C，可运行1.5的自制程序。
- 2006年10月8日　Dark Alex声明2.71修改版固件将可直接运行自制软件，定名2.71 SE。
- 2006年10月9日　2.71 SE正式发布，黄金固件开始崭露手脚！
- 2006年10月25日　2.71 SE-B升级程序正式发布。
- 2006年10月28日　2.71 SE-B2正式发布，实现免UMD引导运行ISO功能。
- 2006年11月4日　TA-086神秘主板登场，再为PSP软降级摆出新难题。
- 2006年11月9日　2.71 SE-B3正式发布，摄像头破解。
- 2006年11月19日　Dark Alex提出模拟2.8x固件的想法。
- 2006年11月21日　PSP 2.80 固件Flash0已经能够成功写入。
- 2006年11月21日　PSP固件3.00系统SCE官方提供下载。
- 2006年11月22日　PSP固件3.00系统固件被成功导出。
- 2006年11月22日　PSP固件3.01系统提供下载。
- 2006年11月23日　2.71与2.80混合系统发布。
- 2006年11月25日　Booster宣布回归破解阵容，DevHook新版本更新在即。
- 2006年11月27日　2.71 SE-C正式发布。
- 2006年11月29日　2.71 SE与3.00混合固件发布，但功能有限、危险性高导致很多PSP变成砖头机。

事件5 DevHook一举翻身成为最强引导软件

MPH小组开创了固件模拟的先河，而最终将这项技术完美应用并发扬光大的却要属DevHook了。日本黑客Booster推出的DevHook 0.40、0.41版完美模拟了1.5、2.0等版本固件让我们可以彻底忘掉其他引导程序为玩高版本游戏而进行的繁琐操作，支持待机、支持直接对高版本ISO游戏打补丁运行、支持AVC播放等众多功能让所有玩家都感叹其功能的强大。从此，ISO引导程序也就进入DevHook一家独秀的时代。



▲展露手脚的DevHook 0.40版。

事件6 Dark Alex再度现身，2.5/2.6固件降级程序诞生

提起FW2.5/2.6版本的降级，那可真称得上是风风雨雨，经历了不少的波折。最早发布FW2.01版本就是为了堵住Tiff溢出的程序BUG，制止玩家使用EBOOT Loader运行降级软件的行为。而之后推出的2.5、2.6版本固件加入网页浏览器等功能吸引不少玩家升级。但在看到1.5版本能够模拟2.6固件后，许多玩家都开始企盼降级程序的发布。

而说起进入FW2.0+时代后的固件破解，那可真称得上是举步维艰。已知的所有漏洞都已经被补上，各个破解小组和Hack高手们只能如同大海捞针一般重新寻找突破口。eLoader 0.97版借助《GTA》存档漏洞发展缓慢，始终处于User Mode的保护模式下，无法对Flash0、Flash1进行数据改写就无法实现降级，或者对Devhook这些需要调用PSP底层资源的软件支持，软件的开发者Fanjita也曾差点放弃新版本的开发。当然，借着《GTA LCS》存档漏洞的发现，也有不少伪降级、视频不断从各网站、论坛中放出，几乎每隔两个月左右就要掀起一次讨论的热潮，然而潮退了，迷雾散了，最终也就都不了了之了。而就在这时，Dark Alex再次复出，经过数次更新，为我们带来了针对非TA-082主板2.5/2.6版本PSP完美降回1.5的降级程序。

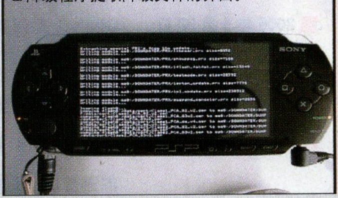


▲会自动识别你机器版本的最终版降级程序。

事件7 Tiff漏洞打开2.71的大门

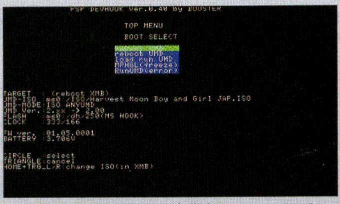
每一次降级程序的诞生，必然会伴随着破解技术的重大突破，这次的2.71版降级程序也不例外。8月18日，由NOPx86再一次找到了新的libtiff漏洞，这种新方法虽然可以打破PSP的防御，但并不意味着开启运行自制程序的窗口。于是接下来的60个小时中，Skylark和psp250两位黑客在eLoader之父Fanjita的帮助下开始验证漏洞对于开启自制程序的可行性，并进一步确认了它在2.0、2.01系统的可行性，甚至推测这个漏洞同样支持2.8固件，从而在不需要《GTA》情况下在2.0+系统上启动自制软件！而Dark Alex也迅速将2.5/2.6降级程序重制，火速发布针对非TA-082主板的2.71版本PSP降级程序。

■降级程序提取降级文件的界面。



事件8 TA-082主板2.71版本PSP的救星诞生了

同是2.71版本固件，非TA-082主板就能使用降级软件降级，而TA-082主板PSP玩家却只能在一旁羡慕。新的TA-082主板由于对硬件进行了一定程度的改造，而这些改造使1.5官方固件无法支持就是当时不能为其进行降级的根本原因。可玩家们降级的最终目标实际上也就是为了使用DevHook等自制软件，既然漏洞已经被发现，何不另辟蹊径，在不进行降级的基础上让TA-082主板也能支持自制软件呢？Dark Alex正是沿着这一想法，制作了Homebrew Enabler for 2.71，并在新版本加入对修改后的DevHook软件的支持，这样就可以无需降级来玩ISO游戏、模拟1.5版本固件运行各种功能强大的自制软件了。自从有了HEN，PSP主机市场的格局也再一次发生了变化，TA-082主板2.71高版本PSP不再因为无法玩破解游戏而廉价，而1.5版本PSP自然价格也产生相对的降价行为。



▲通过HEN启动的2.71专用版DevHook 0.46。

小贴士3 何谓自制软件（Homebrew）？

所谓自制软件，就是指那些非官方制作的PSP软件。他们大都采用第三方自制的PSP软件开发包制作，因此都无法直接在高版本官方固件下直接启动。由于PSP硬件功能异常强大，因此引发了大批软件开发高手为PSP制作各种功能的自制软件，这些自制软件大大拓展了PSP的功能，通过它们，你可以将手中的PSP变成电子词典、电子书阅读器、MP4以及街机、FC、SFC，甚至是PS主机。目前支持自制软件最好的系统是3.03 OE-B。

- 2006年11月29日　Dark Alex由于个人原因宣布停止对PSP主机的破解工作。
- 2006年11月30日　Devhook0.50发布，2.8x固件模拟成功。
- 2006年12月4日　DevHook V0.51版袭来，模拟当时最新的3.01、3.02固件成为可能。
- 2006年12月21日　Dark Alex正式放出了3.02 OE-A自制固件的第一版本，成功破解PS模拟器的数字授权验证，让玩家通过别人的授权，就能使用网络上放出的官方PS模拟游戏。
- 2006年12月24日　Ookm放出非TA-082主板2.80降级程序。
- 2006年12月25日　3.02 OE-B发布，玩家可以根据PS游戏ISO自由制作PS模拟游戏。
- 2006年12月27日　Dark Alex和Mathieulh、Harleyg三人联合发布了TA-082主板2.71固件降级程序放出。
- 2006年12月29日　Booster发布DevHook 0.52版，成功模拟3.03最新版本固件。
- 2007年1月5日　Dark Alex发布3.03 OE-A新版自制固件，在3.02 OE基础上更新了对3.03系统部分的升级，并且在PS模拟器中加入压缩镜像、说明文档生成的功能。
- 2007年1月7日　Dark Alex发布3.03 OE-A'版（又称OE-A2版），对3.03 OE-A进行升级，加入UMD/ISO游戏模式下的CPU主频调节。
- 2007年1月10日　Dark Alex发布3.03 OE-B版，加入480×272全屏幕高解析度AVC视频播放功能。

事件9　黄金系统：2.71 SE自制固件

1.5版本PSP固件由于良好的自制软件支持度，广受玩家们的喜爱。即使现在2.71版本PSP也同样能够通过HENC来运行DevHook，但由于其繁琐的启动步骤，以及需要专门版本自制软件支持，所以依旧很难动摇1.5系统固件作为黄金系统的稳固地位。不过现在，破解天才Dark Alex又为我们带来了一个新的惊喜，自制2.71固件特别版为我们打造了一个全新的黄金平台！

2.71 SE自制固件是一款纯刷机软件，将固件所有功能都直接写入在PSP的闪存内，就算离开记忆棒也一样能够正常开机；刷机后的PSP版本特征将和2.71固件没有区别，拥有2.71固件才有的各种功能，网页浏览器、WMA播放、直接运行2.71系统才能启动的高版本UMD游戏，这些标准2.71固件功能都再也无须使用DevHook进行模拟；另外，2.71 SE让你无需再使用2.71系统的自制软件启动激活程序就可以直接运行HENC才能在2.71系统运行的各种自制软件；最关键还在于2.71 SE还可以运行99%以上的1.5版本自制软件。换句话说，你可以在这款冒牌的2.71上运行各种1.5机器才能启动的各种各种模拟器、读书软件、视频播放软件，甚至是DevHook！随后更新的2.71 SE-B、SE-B'以及SE-C还加入免UMD引导运行ISO游戏、挂载记忆棒上.prx格式插件等强大功能，从此，Dark Alex旗下的自制固件成为玩家们首选黄金系统。



▲2.71 SE-B支持从记忆棒直接运行ISO和CSO游戏。

事件10　Dark Alex退出破解界？

随着PSP用2.71自制固件SE的推出，让Dark Alex的名声愈发响亮起来。然而某位无聊网友自建了一个网址为http://www.dark-alex.com的站点，假冒Dark Alex个人网站。这个假网站上充斥着一些假的升级程序和软件，如果用户下载后放在PSP上运行，PSP很可能会变成"砖头"，因为大量玩家上当，使Dark Alex蒙受巨大名誉损失，加上一些个人私事，Dark Ale感到身心疲惫。11月底，他在网站上发表了一段留言中说到，自己活得很累，现在对网络虚拟生活也感到累了，已经有两位亲人在今年因为癌症去世，因此不想再去碰网络，不想再去碰计算机，并且将会考虑中止任何关于PSP的软件的开发。如果Dark Alex真的停止不前，无疑是PSP软件界的一大损失。正当PSP玩友们叹息之时，沉寂多时的Booster再次放出DevHook最新版，并迅速进行更新，为PSP破解界带来了新的希望。Dark Alex本人不久后也终于恢复过来，开始展开他的下一项破解工作。

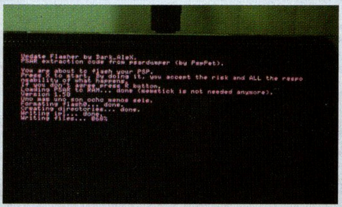
事件11　"OE系列"自制固件发布，PS官方模拟器告破！

在Dark Alex回归PSP破解后不久，就向Sony投下了一颗重磅炸弹——3.02 OE-A（Open Edition：开放版）自制固件正式公布，成功破解PS模拟器的数字授权验证，让玩家通过别人的授权，就能使用网络上放出的官方PS模拟游戏，敲开PS模拟器的大门。而之后在圣诞节又为大家献上另一份礼物——3.02 OE-B，新版本加入了一个PS模拟器打包程序，它可以成功分离官方整合的模拟游戏，提取其中的模拟器部分，并与玩家指定的PS ISO整合重新生成一个PS模拟游戏执行程序，这样玩家就再也不需要等待Sony官方放出PS模拟游戏，而能够自由制作自己喜欢的PS模拟游戏！3.02 OE-B发布后，瞬时间网络上各大网站都开始提供各种较好的PS模拟游戏下载，掀起了一场沸沸扬扬的掌上PS复苏大行动，许多玩家甚至为此购买PSP，足可见影响之大了。



▲PS模拟器被"OE系列"自制固件成功破解。

事件12　TA-082主板PSP降级程序发布

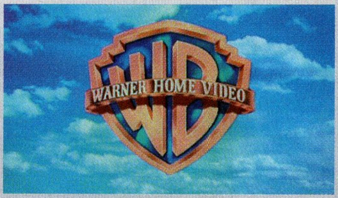


▲正在进行降级中的PSP屏幕显示了一堆描述文字。

随着Sony对PSP在硬件上的几次改动，新生产的PSP主机都无法直接通过解密的1.5官方升级包进行软降级。硬降技术虽然已经很成熟，但由于受到地理条件、价格等方面的制约（玩家所在城市不一定有提供硬降服务的店家），因此普及起来还是有一定困难的。而就在2006年年末，几位PSP破解高手经过长久的酝酿，已经掌握了TA-082主板2.71版本PSP软降1.5需要对原版固件修改的信息，终于推出了降级程序，解放了TA-082的玩家。但这里还有一个小小的不幸，许多玩家在得知TA-082主机可以降级后，都兴致勃勃地冲向电玩店购买2.71主机，结果却发现降级程序无法使用。究其原因，才发现许多新出的2.71主机都已经采用TA-086型号主板，而这款针对TA-082主板设计的降级程序依旧无法适用，最终只好再花钱硬降了。

事件13　最强引导、自制固件纷纷追上官方更新固件的脚步

在3.03版官方固件推出后不久，Booster就发布了DevHook 0.52版，成功模拟了3.03最新版本固件，追赶上Sony官方固件更新的脚步。新版本DevHook虽然能够使用PS3遥控、音乐显影器，并支持各种3.03固件才能运行的Demo、ISO游戏以及周边硬件，但始终没能支持PS模拟器，无疑是一个最大的遗憾。而就在DevHook更新后不久，Dark Alex就发布了3.03 OE自制固件，并火速更新到了3.03 OE-B版，破解了PS模拟器的帮助文档、支持PS模拟游戏压缩功能，而且解除了官方固件长久以来对AVC视频解析度的锁定，每一项功能的拓展都令玩家们兴奋不已，让广大玩友再一次看到了PSP美好的未来。而这，已经是发生在笔者完稿之前的最新情报了。



▲3.03 OE-B加入高清AVC视频播放功能。

小贴士4　何谓PSP系统固件版本？

所谓PSP系统固件，就是写在PSP主机闪存芯片硬件上的软件，你可以将它想象为我们电脑使用的Windows操作系统，它主要负责驱动PSP上各种硬件、协调它们之间的访问通路，以及PSP主机内部的操作系统。固件是允许玩家进行更新的。通过下载官方升级包我们就可以为PSP升级固件，将升级包中的文件从记忆棒写入到PSP主机的闪存芯片中，从而实现各种新的功能，当然同时也补上以前系统的各种漏洞。Dark Alex制作的自制固件则采用了同样的写入原理，将改造版固件写入主机闪存芯片中。固件一经写入，就存储在主机内部，脱离记忆棒、UMD等外部环境也可以运行，但固件一旦刷新失败，就很有可能导致PSP变成砖头机。而我们常说的降级，实际上就是将主机中的高版本固件替换为低版本固件，这种操作本身是被Sony禁止的，因此只有靠各种自制软件来完成。

PSP博物馆 主机

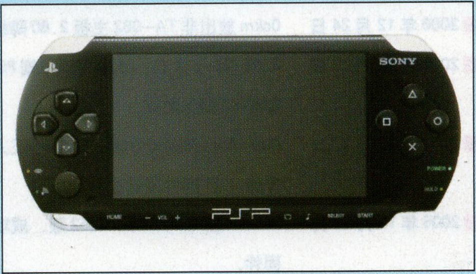
文 马修

印象中，PS系主机一向喜欢在型号上下工夫，而在主机的颜色上以及特殊图案的限定版方面，一直不大在意。不过作为掌机，PSP更讲求的是一种个性，因此从2003年11月PSP的概念机公布到现在，PSP各种各样的限定版同捆主机也不少，不过其中大多是包装花哨的同捆版，很少有外壳印有特殊图案的主机——当然，这些都不会影响到游戏时的心情，更多的是将喜爱的游戏和心仪的PSP同时入手时的愉悦。

2003年11月4日，索尼在纽约举办的年度公司战略会议上首次公开的PSP设计概念图，靓丽的流线外形和16：9的宽屏和美观时尚的造型引来一片叫好声。



2004年E3展，PSP向世人展现其真身，正式机型与概念机有很大不同，黑陶瓷材质的外壳和16:9的屏幕浑然一体，整机散发着时尚的气息。漂亮的主机、强大的机能以及众多公布中的知名游戏，让人对PSP充满期待。





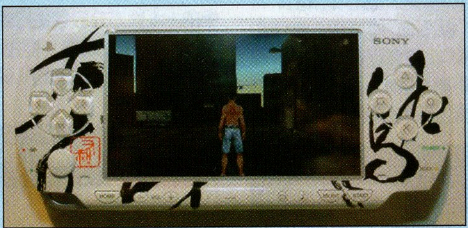
2004年E3展示的3款限定主机

印象中的PS系主机很少会根据某些游戏来推出特别颜色及印有特别图案的限定版主机，但2004年的E3展上却一口气公布了三款特色的限定版主机。

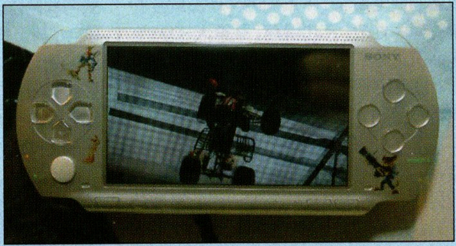
《GT赛车4》限定版，白色PSP首次亮相，左上《GT赛车4》的LOGO让众多GT FANS为之心动。不过《GT4》至今仍音信全无，因此这款GT限定版PSP也就变得遥遥无期了。



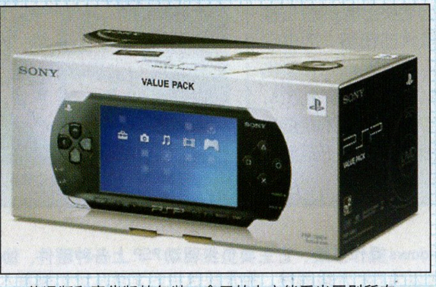
这款主机是笔者最欣赏的一款，机上的毛笔字苍劲有力（但现在也没看出来写的是什么）。知道这款主机对应的游戏是哪款吗？是《天地之门》，游戏那时的名称还是叫《天剑地门》，图中为开发中的画面。《天地之门》已经发售了两作，可是限定主机却不了了之了。



《瑞奇与叮当》限定主机，SCE旗下的优秀作品登陆PSP是早晚的事，“《瑞奇与叮当》系列”在PSP上的正统续作已经公布，只是不知道这款在2004年5月就为大家知道的限定主机还能不能与大家见面。

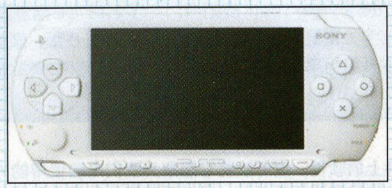


2004年12月12日，PSP发售。如公布时所说的那样，PSP分普通版和豪华版两种套装来卖，比起普通版，豪华版多了线控、耳机、32M记忆短棒、挂绳和海绵包。普通版和豪华版对应的编号分别为PSP-1000和PSP-1000K。豪华版和普通版除了给玩家更大的选择空间，也让国内奸商有机可乘。



▲普通版和豪华版的包装，盒子的上方能看出区别所在。

2005年9月，在PSP发售了大半年之后，索尼终于推出了新颜色的PSP——陶瓷白，比起黑色PSP的高贵，白色PSP更体现出一种典雅，豪华版中的海绵包也是白色。

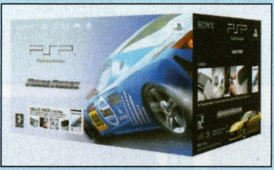


2005年11月，Sony发售了限量套装霸王包（GIGA PACK），除了主机（黑色PSP-1000 G1或白色PSP-1000 G1CW）、充电器和电池，还包括与主机颜色对应的海绵包、耳机、线控、1G的记忆棒、擦屏布、支架以及数据线。



欧洲的5款游戏同捆套装

索尼于2006年3月宣布的在欧洲推出的5款PSP主机、游戏的同捆套装。5款游戏分别是《骷髅骑士》、《世界拉力锦标赛》、《磁浮飞车》、《山脊赛车》和《强力追击》。






多罗于2006年6月15日登陆PSP，游戏名为《到哪里都在一起 学校狂欢》，厂商还发售了同捆限定版主机，包装上印有多罗主题的美丽图案。这款限定版包括白色PSP主机、《到哪里都在一起 学校狂欢》UMD游戏、充电器、电池、海绵包、32M记忆短棒、耳机、线控、挂绳、多罗主题自动铅笔和多罗主题的携带包。




《铁拳DR》作为PSP的3D格斗大作，发售同捆版自在情理之中，不过，该版本只针对韩国发售。



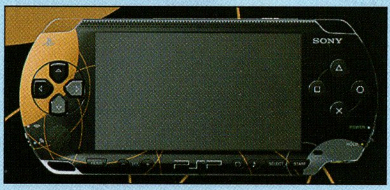
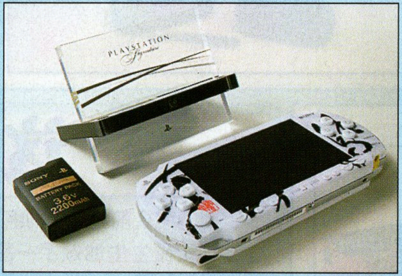
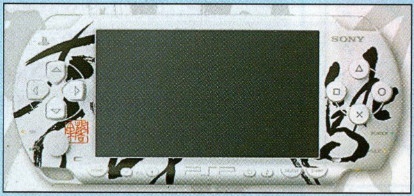
随同游戏发售的《乐克乐克》同捆版PSP，包装图案便是《乐克乐克》，有黑白两个版本（黑色PSPJ-10002，白色PSPJ-10003），里面除了主机电池充电器，还有一个32MB的记忆短棒。




月见和花鸟风月

月见 由SCEJ的品牌PlayStation Signature于2006年8月17日限量发售的两款日式风格的特别版PSP主机之一，该款“月见”以黑色PSP主机为基础制作，并配以传统漆器风格的满月图形与线条。

花鸟风月 花鸟风月也是PlayStation Signature于8月17日限量发售的两款日式风格的特别版PSP主机之一，以白色PSP主机为基础，并加上毛笔书法题字与朱红印监的图案。注意，该主机实际就是PSP刚公布时三款限定主机《天剑地门》的限定版的脱胎换骨哦，图案都一样的。

2006年11月，两款游戏同捆主机在法国发售，一款是11月8日的《杀戮地带》同捆限定版，一款是11月15日发售的《横行霸道》同捆限定版。

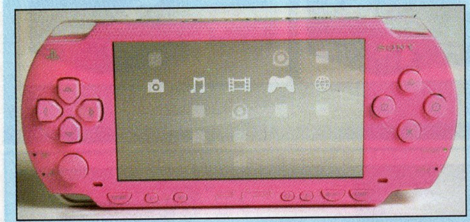




■月见和花鸟风月两款限定版主机的包装盒。

2006年末的三款新颜色PSP

2006年末，SCE发售了三款颜色的PSP主机，该款为粉红色，于2006年11月22日发售。



银色PSP，2006年末发售的三款新颜色主机之一，于2006年12月14日发售。



蓝色PSP，2006年末的三款新颜色主机之一，于2006年12月21日发售。



2006年12月21日发售的《世界传说 光之神话》的同捆限定版，主机为蓝色的PSP-1000MB，该同捆版包括32MB记忆棒、带有《世界传说 光之神话》中的角色以及纹章的携带包、挂链以及画有原画的漆布。包装盒上也画有全新风格的原创角色设定图。



2006年10月19日，SCEJ宣布限量发售的超值套装（Bouns Pack），同样分黑白主机两种颜色供玩家选择。包括主机、电源、1G记忆短棒、USB线、支架和海绵包。



SCEE官方推出了三款粉红限定套装，分别为Pink限定PSP套装、《达斯特》以及《乐克乐克》主机套装。其中Pink限定PSP套装以Sony签约的偶像派女歌星Pink为主题，包括PSP主机、耳机、线控、挂绳、海绵包以及一个32M的记忆棒。除了必备硬件，该限定版还包括一张UMD光盘，Pink的演唱会及独家专访等视频资料。





2006年12月21日，随同《潜龙谍影 掌上行动》一同发售的同捆版主机，迷彩色的主机看起来非常酷。是已经发售的游戏限定版中惟一的一款具有特色图案的主机。





2月22日，《怪物猎人 携带版 2nd》即将发售，届时，还会发售游戏的主机同捆包装“猎人包”，包括金色PSP主机、游戏主题的主机保护包、新怪物ティガレックス面板、和服着装的厨师猫面板以及生肉、烤肉、毒肉等的布偶。



将于2月27日发售的最新颜色的PSP——香槟金。



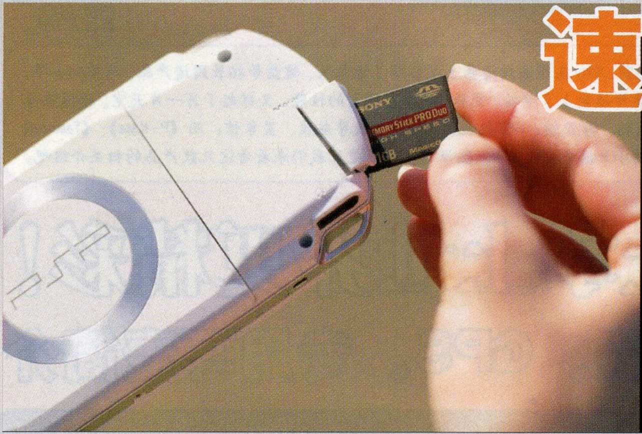
主要针对欧美市场的娱乐套装，配置与曾经推出的PSP霸王套装一样都配有1GB大容量记忆棒和黑色的PSP主机一台。套装中还附赠包含游戏、音乐、电影的视频介绍UMD样盘一张、《ATV疯狂越野赛》游戏以及《狗镇议员》UMD电影。



这个是?

不久前流传于网络上的一张图片，把GB硬生生地做了一番大手术，变成了PSP，可能出于对称美的考虑，滑杆给多加一个，屏幕方和左下还分别有“SONY”和“PS”的LOGO，可能是由于技术限制，最终屏幕没有换……即便如此，这款GB外形的PSP也堪称是一款DIY杰作了。





速度与容量的抉择

记忆棒全面评测报告书

记忆棒作为PSP的必备配件，一直以来都是玩家购机讨论中的一个热门话题。现在的PSP游戏动辄1个多GB的容量，所以2GB的记忆棒也已经很难满足广大玩家的需求，4GB大容量记忆棒已经开始成为市场主流。但评价记忆棒性能的标准除了容量，还有速度。而我们今天的话题，就是来对比一下几款主流记忆棒速度究竟如何。

文 米格

记忆棒简介

记忆棒，英文名称叫做Memory Stick，它是一种可移除式的快闪记忆卡格式，由Sony制造，并于1998年10月推出。现在，记忆棒已经成为一个家族，它包括标准的Memory Stick、Memory Stick Pro（更大的储存容量和更快的传输速度）、Memory Stick Duo(Memory Stick的缩短版本，还包括我们在PSP中最常用的Memory Stick Pro Duo）以及Memory Stick Micro（M2，比Duo更细小，专为移动电话研发的可移动外部储存介质）。

下面我们来详细介绍一下PSP所使用的Memory Stick Pro Duo记忆棒。它的外形尺寸为31.0 mm×20.0mm×1.6mm，目前产品最大容量为8GB，而根据Sony公布的资料来看，记忆棒在理论上将能达到最高32GB的容量。记忆棒的速度才是大家最为关心的话题，Memory Stick Pro Duo记忆棒理论最高读取速度为160 Mbps（20 MB/s），最小写入速度为15Mbps（约1.9MB/s），当然这些理论值在现实中是很难达到的。由于使用条件的种种限制，一般使用时PSP能达到最高速度的一半就已经很不错了。另外，最新高速大容量"Memory Stick PRO-HG"记忆棒也即将正式发布，并将于2007年1月发布所对应设备的接口标准，但这种记忆棒对于PSP来讲速度上并不会有太大优化。

而在PSP诞生前，记忆棒仅仅被用于Sony数码相机等产品，可以说市场对其容量与数量的需求都不算高，因此在存货处于垄断地位的两年前，512MB的记忆棒绝对算得上是奢侈品了。虽然记忆棒是由Sony独家开发的标准、独家支持的标准，但为了弥补技术上的不足，Sony还是授权了很多第三方生产厂商来生产兼容记忆棒产品，其中最为常见的就是SanDisk和Lexar两个品牌的记忆棒，而事实也证明，这些闪存生产大厂制作的记忆棒往往质量更好、寿命更长。而随着PSP的推出，尤其是通过记忆棒运行游戏ISO的技术诞生后，大容量、高速度、低价位记忆棒就成为市场最大的一块急需填补的漏洞。有市场自然就会有商家介入，组装记忆棒从此开始凭借廉价的优势充斥市场，而Sandisk等知名品牌被逼之下也开始打响记忆棒的价格战，并随着技术的提高，不断提高记忆棒容量。

市场上2GB容量以下记忆棒的可选品牌还是有一些的，但随着4GB大容量记忆棒不断降价，2GB记忆棒目前已经不再是主流，而且8GB记忆棒在2007年即将开始推广。目前使用最多的记忆棒有2GB Sony组装记忆棒、4GB Sony组装记忆棒和4GB Sandisk记忆棒了。下面首先来看看这三款产品的详细介绍吧。

Sony 2GB 组装高速记忆棒



提起这款记忆棒，恐怕大家都比较熟悉了吧，自从2006年年初上市后，就广泛受到玩家的喜爱。它最大的特点是格式化后标准容量为1959MB，从容量上就能与1948MB、1939MB低速棒进行区分。目前它的售价为200元左右。

Sony 4GB 组装记忆棒



从米格调查的情况来看，目前Sony组装记忆棒只有一种，并没有高低速之分，市场上目前印有"HIGH SPEED"字样的组装记忆棒都是挂羊头卖狗肉而已。从外观上来看，组棒的整体包装比较简单，并且分为几种。最常见的一款包装上标有大量中文，右上角还印有"PSP适用"的字样，左上角贴有"5年保修"和激光防伪标签，但实际上组棒的质保最多只有1年。打开包装后将小小的记忆棒握在手中，感觉整体做工还算不错，表面材料手感很好，印刷字样也都很清晰。将它插在PSP上进行格式化后显示容量为3876MB，显然它并不支持Magic Gate著作权保护机制，但这则技术对于PSP的使用来讲完全无关痛痒。目前它的售价为380元左右。

Sandisk 4GB 记忆棒

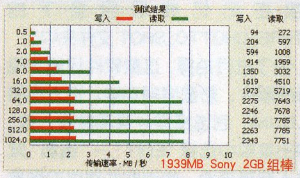


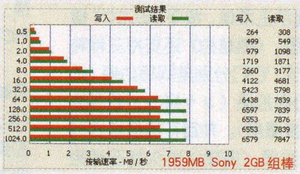
Sandisk在国内代理众多，这款4GB记忆棒就有宏衢代理的D7501-4GB版本，国内代理的行货版虽然价格上要比水货略微贵，但5年质保的服务确实也算值了。提醒大家一点，千万别以为Sandisk记忆棒就没有组装的，既然能制作Sony组棒，只要换个外壳，不就成了Sandisk组棒了？所以大家购买时一定要小心。Sandisk的Memory Stick Pro Duo记忆棒一向都附赠有Memory Stick Pro转接器，可以将短棒转长棒，供数码相机等其他设备使用。打开包装后取出蓝色的记忆棒，感觉还是Sandisk的外部制作更加精良，将它插在PSP上后格式化识别为3904MB，由于进货渠道不同，目前它的市场售价约800元左右，并无高低速之分，无质保。

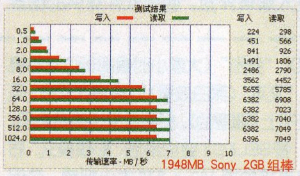
另外，最近市场上还出现了Sandisk 4GB 3898MB的半透明彩棒以及Ultra Ⅱ 4GB 3904MB高速棒，当然这两款暂时都只有水货。3898MB的半透明彩棒应该和蓝棒是同一款产品，售价也和蓝棒相仿。相比之下Ultra Ⅱ高速棒对玩家的诱惑应该更大一些，不过经测试发现它在PSP上的读取速度并不比蓝帮快多少，写入速度倒是能快0.5MB/s左右。采用专用读卡器连接PC后它的威力才发挥了出来，速度高得可怕，但售价却要比蓝棒高出几百元，实在不划算。

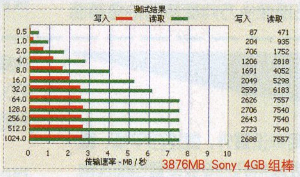
测试结果

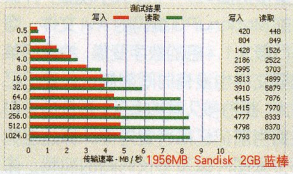
本次测试采用的电脑配置为赛扬2.8GHz、512MB内存、硬盘80GB，以PSP的USB模式连接2.0 USB电脑接口作为测试读卡设备（可要比一般读卡器速度快得多）。虽然速度还是受到了一些限制，但这个结果也十分接近于玩家们平时使用时的效果。使用最为常用的ATTO Disk Benchmarks 2.02评测软件，评测图标左侧纵坐标表示写入文件的大小，从上到下从0.5KB的小文件一直到1MB的大文件进行读写速度测试（文件越小平均读写速度会越慢），下方横坐标表示了读写速度，右侧数据表示读写速度具体数据值，单位为KB/s。下面就来看看市场上最为常见的几款记忆棒评测结果。

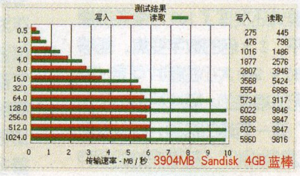












数据评析

看过这些测试图标后，我想不用米格再多说，大家也应该对这些记忆棒的速度有一个直观的认识了。3876MB Sony 4G组棒应该和1939MB Sony 2G组棒采用了同样的芯片制造，两者都有很明显的写入速度慢这一特点，最快2.7MB/s左右的写入速度是有些让人不敢恭维，拷一个1GB的ISO大约需要6分半，小文件的写入速度就更惨不忍睹了。不过好在7.5MB/s的读取速度还算不错，玩游戏、看视频都绝对没有问题。

3904MB Sandisk蓝棒的读写速度就比较让人满意了。接近10MB/s的读取速度加上6MB/s的写入速度，比Sandisk 1G彩棒的速度还要快，虽然价格是昂贵了点，但单从写入速度来计算，多花200元就翻了1倍，而且质量方面比组棒也更有保证，还是很值得推荐的。而目前性价比最高的，自然还要数1959 Sony 2GB组装记忆棒了。

文 米格

百变小P！

早在PSP诞生之前，Sony在附属周边展上就公布了摄像头、键盘等拓展周边产品，而直到去年，这些周边产品才陆续开始登上了市场，凭借小P本身强大的性能，又撑起了另一片天空。摄像头让小P变成了掌上大头贴、影像馆；GPS接收器让小P变成导航仪、星象馆；而《P–Kara》、《Talkman》自带耳麦又令我们的小P摇身变成KTV、翻译家！下面就让我们来看看这几款产品的相关介绍吧。

官方PSP专用周边，让掌上世界更精彩！

——摄像头、GPS、专用耳麦简介

摄像头简介

PSP专用摄像头的诞生，为PSP增添了拍摄这一崭新的功能。产品捆绑了《随意拍 剪辑版》这款功能强大的拍摄、后期软件，你将会发现它所实现绝不仅仅是拍摄影片那么简单，它完全带给你另一种欢乐！

捆绑软件信息

PSP
PlayStation Portable

随意拍 剪辑版
ちょっとショット Edit

◆SCE◆ETC◆2006年11月2日◆日版◆1人
◆4762日元◆对应PSP专用摄像头◆对应玩家年龄：全年龄

产品信息

项目	内容
有效画面像素	131万像素（实际像素因所使用软件而异）
镜头	广角镜头，F2.8，f=28mm（35mm换算）
摄影距离	通常模式下40cm～∞，另外具备微距模式，最佳距离拍摄距离7cm
聚焦	自动聚焦
文件存储格式	图片为JPEG格式，影像为Motion JPEG格式
声音录入	单声道麦克风，线性PCM

PSP摄像头+《随意拍 剪辑版》在国内的售价大约320元左右，产品还附赠了小巧的摄像头专用便携盒，这一点倒是非常体贴玩家。将PSP摄像头拿在手里感觉有些轻，本来看着表面金属般的反射质感，而且整个摄像头的做工十分精细，整体设计也非常精致。黑色的镜头部分被安装在一个圆筒形转轴上，镜头两侧的转轴上分别是摄像头的指示灯以及微距、正常拍摄的小标志，玩家可以轻轻旋动黑色镜头，来让小豁口在微距与正常拍摄小标志之间切换，从而改变相机的拍摄模式。

拨动转轴右侧的滚轮可以旋转镜头所对的方向，在旋转到前、顶、后三个位置时明显能感觉到定位卡的定位，这样拍摄时也就不会因为转轴自身随意转动而导致拍摄的照片花掉了。实际上，这款转轴中还有状态判定开关，可以判断当前镜头方向，并将这个信息发送给PSP，另外转轴旋钮处中心有个小点，这里其



实有个摄像头自带的麦克风，小孔就是留着取音的。摄像头底部的正中央是miniUSB接口，接口的左右两侧有两根弹入式的小铜针，应该是用来为摄像头增强供电用的。左右两端则是定位卡，左侧的螺丝在插入后旋紧即可将摄像头牢牢固定在PSP上。

这款摄像头在光线充足的情况下拍摄效果还是非常不错的，色彩、清晰度都非常令人满意，但在光线稍微偏暗的室内环境拍摄出来则会出现得噪点、色彩抖动过多。

《随意拍 剪辑版》介绍

要想使用《随意拍 剪辑版》，首先需要将小P刷新到2.82以上版本的系统固件。《随意拍 剪辑版》光盘中就附带了2.82固件升级包，另外自制固件2.71 SE–B”也可以通过安装模块补丁的方式更新摄像头驱动，DevHook 0.52、“OE系列”自制固件也同样能够在《随意拍 剪辑版》中支持摄像头。

开启《随意拍 剪辑版》，首先就是一首风格幽默的小曲传入耳中，按下START键就会进入软件主界面了。软件



的主菜单共分六项，摄像（VIDEO）、拍照（PHOTO）、展示（SLIDE SHOW）、相册（ALBUM）、模版（TEMPLATE）、编辑（EDIT），左上角还有机器人（ロボ）进行说明，一眼看去功能就让人一目了然。

摄影（VIDEO）模式允许玩家拍摄15秒的480×272 30fps视频，按下R或○键就可以开始、暂停拍摄，按×键中止拍摄，并将视频文件存储在记忆棒中。拍摄时按方向键↑和↓可以拉近、推远焦距，按□键可以回放上一次的拍摄，按下START键显示主菜单，按下SELECT键进入设置页面。《随意拍》还支持三种特殊的拍摄模式，它们分别是间隔拍摄（间欠撮影）、分段拍摄（コマ撮り）和高亮拍摄（高感度撮影）。并且在摄像模式同样支持微距拍摄（摄像头镜头旋在微距模式下），在摄像头方向旋转后拍摄画面还会自动翻转为正向。

拍照（PHOTO）模式允许玩家拍摄480×272或640×480大小的JPEG格式图片。这个模式操作和设置基本与摄影模式没有区别，而且可以指定快门声音（シャッター音）以及照片大小（解析度）。拍照模式还有三种独特功能：大头贴（フレーム撮影）、声控拍摄（番犬撮影）和延时拍摄（タイマー）。而其中最为有趣的就要数大头贴了，开启后在拍摄画面按下△键就能进入模版选择界面，上下切换类别，左右切换样式，61种模版一定能让你百玩不厌。拍摄好的照片会以JPG格式存放在记忆棒根目录下的PICTURE\CHOTTO_SHOT文件夹中。

除了进行拍摄，这款软件还能实现简单的照片、影像编辑功能。进入相册（ALBUM）后选择照片或视频按△键，在弹出菜单中选择“EDIT”→“编集”就会进入编辑界面。使用软件提供的图层+特效模版就能完成所有操作，编辑模式还支持文字输入、关键帧等高级功能，多达数百种的处理模版会让你的照片、影像效果更佳出色。对于拍摄的视频我们还可以使用“TEMPLATE”模版快速进行加工，这里内置了10种特效模版，让玩家瞬间成为特效高手。使用模版后再进行编辑（EDIT）还能进行各种个性设置，并且最终通过“AVI书き出し”以AVI格式保存在记忆棒VIDEO\CHOTTO_SHOT文件夹下供电脑、PSP播放。



3.0x系统拍摄功能

3.0x系统的一个看点就在于加入对PSP专用摄像头的支持。当玩家将摄像头安装好后，直接选择“照片”→“摄像头”就可以进入拍摄状态了。作为PSP系统的一项附带功能，摄像头的强大简直令人汗颜。进入后看看下方的各种状态显示，简直可以媲美数码相机的功能了。

按下△键调出选项，除了文件编号、快门音这些简单设置外，就连白平衡、曝光调整这些数码相机的专业设置也都包含在内。照片模式还发挥了130万像素摄像头的真实水平，2.8倍的数字变焦，能够拍摄最大1280×960大小的图片可是《随意拍》软件无法媲美的。照片拍摄中还加入了“效果”这一有趣的选项，可以设定“素描”、“玩具照相机”（就是偷拍的那种效果）、“变形”（大家小时候都玩过哈哈镜吧）、“文本”（黑白效果）四种特殊滤镜，虽然赶不上《随意拍》，但玩起来也颇有意思。

按SELECT键切换到“影像模式”后可以直接拍摄480×272大小视频，并保存为的MotionJPG编码的AVI文件，可以进行最大1.4倍的数字变焦，拍摄的单个视频文件也没有时间限制，只要记忆棒够大，想拍多久就拍多久。系统还会自动根据当前记忆棒容量为你计算还能拍摄多少张图片以及多长时间的视频，体



贴的设计不能不让人赞叹。

GPS 接收器简介

GPS 附件的型号为 PSP-290，单独售价为 6000 日元，《MAPLUS 携带导航软件》同捆版在国内的售价约 600 元。这款软件除了发挥自己本来的功能进行定位以外，与摄像头不同之处还在于它对应一些 PSP 游戏，实现某些特殊功能，但从现在的情况上看，GPS 软件支持依旧相当匮乏，尤其没有中国导航地图的解决方案，因此对于国内而言购买价值并不高。下面就让我们来看看这款产品的相关信息吧。

捆绑软件信息

MAPLUS 携带导航软件

MAPLUS ポータブルナビ

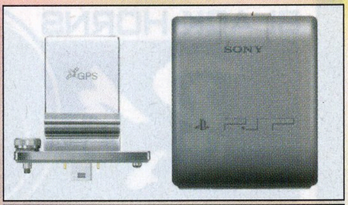
◆edia◆ETC◆2006年12月14日◆日版◆1人

◆10000日元◆对应PSP专用GPS接收器◆对应玩家年龄：全年龄

产品信息	
受信周波数	1575.42Mhz
受信方法	20 频道
受信感度	追尾：-153dBm、补足：-140dBm
测位更新时间	约 1 秒
测位精度	5m（2DRMS、-130dBm）
外形寸法	约 45 × 41 × 17mm
质量	约 16g

《MAPLUS 携带导航软件》同捆版的包装与摄像头类似，长方形纸盒打开后除了《MAPLUS 携带导航软件》以外，用一个白盒子＋塑料支架将 GPS 与附赠收纳盒固定其中。GPS 接收器造型非常独特，上半部分是用白色丙烯面板包裹的 GPS 硬件本体，下半部分是高反射金属材质外壳制作的 PSP 连接部分，中间通过转轴相连，通过 miniUSB 接口插在 PSP 上后可以将 GPS 硬件本体部分翻转到 PSP 背后，覆盖在 UMD 舱盒上，以便携带。GPS 接收器同样采用螺丝固定，miniUSB 接口两旁同样有加压铜针。

目前官方公布支持这款硬件的 UMD 软件包括《家庭星空 携带版》、《潜龙谍影 掌上行动》、《MAPLUS 携带导航软件》、《大众高尔夫球场》（未发售，暂名），而另外自制软件 MapThis 0461S beta 版已经加入对这款硬件的支持。下面就让我们来看看这些软件的使用效果吧。





《MAPLUS 携带导航软件》介绍

这款软件由日本知名GPS技术供应商 EDIA 公司制作，该公司专门为手机、PDA 等设备提供各种导航解决方案。这次为PSP制作的《导航软件》在一张UMD光盘中收录了日本全国的道路地图，连步行街和自行车道都有收录，并可以通过输入地名来进行道路检索。当然这款软件也同样可以进行道路规划，通过



GPS接收器还可以追踪你现在所在位置，在输入目的地后自动生成行进路径，并在前进过程中不断提示玩家行进的方向。

虽然是一款为PSP专用GPS接收器量身定制的实用性软件，但这款软件在功能上却不逊于各种GPS专用设备软件。除了使用 UMD 光盘上存储的地图以外，软件还提供了下载更新功能，通过登陆专用网站，玩家可以下载到检索功能及设施情报更新数据，从而实现“与时俱进”的特性。而相比车用 GPS 系统，这款软件的价格相对要便宜很多。但没有国内地图数据，除非你打算去日本旅游，否则买来也只能当地图看。



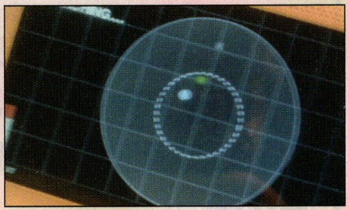
其他支持GPS软件介绍

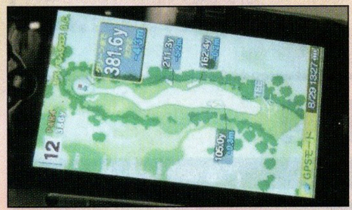
《家庭星空 携带版》作为首款上市的支持 GPS 接收器的软件，重现真实世界中同样的星空。利用 GPS 接收器，在游戏中的“GPS模式”就将自动取得玩家所在位置的情报，在 PSP 的宽屏显示出这玩家此时此地的星空样貌。

《潜龙谍影 掌上行动》这款万众期待的大作也加入了对GPS接收器的支持。游戏有一个 GPS 模式，装好 GPS 接收器后，将在游戏雷达上发现新的点，然后通过 GPS 帮助，用自己的双脚去寻找这一点，在指定区域获得新的同伴，供游戏中使用。

即将发售的《大众高尔夫球场》，通过PSP用GPS接收器，将能够实现真实球场向导助理攻略这一独特的功能。球场现时的球道情况、障碍物位置、各类点到点的距离都将通过 GPS 接收并显示在 PSP 上，整个游戏可谓一款高尔夫向导软件。

自制软件 MapThis 0461S beta 最新版也加入了对官方 GPS 接收器的支持，通过下载 Google 地图数据，玩家将可以通过这款自制软件定位自己的位置。这也是目前惟一一款可以在中国使用的 GPS 定位软件。







《P-卡拉》简介

SCE 于 2006 年末推出的本作通过专用头戴式高音质耳麦，为你打造革命式的便携KTV！借助PSP强大的多媒体机和网络功能，SCE 携手日本 So-net 音乐网站打造了这款另类音乐游戏，让你不再停留在“看”与“听”的被动感观享受中，而是自己张开嘴，唱出玩家心中的音符！凭借PSP的便携性，让你走到哪里就能唱到哪里，随时享受卡拉 OK 的乐趣，下面就让我们来看看它的效果究竟如何吧。

捆绑软件信息

P-卡拉

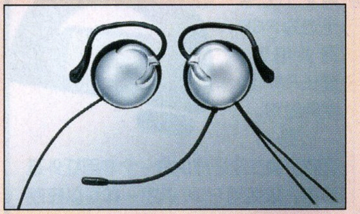
P-Kara

◆SCE◆MUG◆2006年12月14日◆日版◆1～4人

◆6800日元◆同捆游戏专用耳麦◆对应玩家年龄：全年龄

产品信息	
线长	1m
接口	4 芯镀金 3.5mm 小插头
重量	约 40g
操作环境温度	5 至 35 摄氏度

游戏附赠的这款专用耳麦出自Sony之手，效果自不用说，尤其是重音方面的表现让人非常满意。耳麦采用挂耳式设计，包耳的海绵质感也非常柔软，外壳采用银色磨砂塑料制作，上面还刻有Sony、PSP 的 LOGO。这款产品不能直接插在 PSP 主机上使用，玩家必须将它插在 PSP 线控上才能正常使用。



《P-kara》介绍

本作UMD光盘中收录了20首精选卡拉OK曲目，而作为付费会员在接入无线网络后更可以以流媒体方式在线点播超过 3000 首的各种曲目。当然，这些曲目也同样可以按照单曲付费的方式下载到记忆棒上。插上耳麦进入歌曲后玩家就可以享受K歌的乐趣了。游戏中对Mic采集到的声音进行了处理，听起来与在 KTV 包厢里的效果无二，而且环境噪音屏蔽效果也非常好，再加上耳机出色的音质，绝对称得上是“掌上KTV”。



国内周边品牌

文 米格

——“黑角”PSP周边产品介绍

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES TM

国内知名周边厂商黑角公司一向本着低价位、高服务的原则走在PSP周边开发战线的前列，他们的PSP周边产品多达18种，其中高端的有PSP音响底座、组合套装，低端的有硅胶套、圆盘方向按键。黑角的产品包装风格一向比较独特，并且都配有详细使用说明及一个月包换、半年免费维修、一年内支付成本费维修等服务，还设有专门的800免费服务热线，质量还是非常有保证的。下面就让我们一起来看看这些来自黑角的PSP周边产品吧。

豪华白金大礼包（12合1）

产品编号：BH-PSP07602

产品介绍：

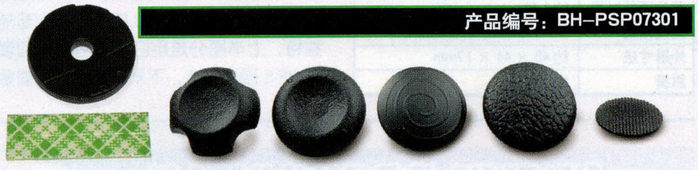


如果你是一个刚刚购入新机的玩家，如果你对PSP各种周边并不了解，那么这款“豪华白金大礼包”将会为你省去不少麻烦，其中囊括的12款配件足以满足玩家各方面的需求。这款产品所囊括的配件如下：运动时尚包、高透光屏幕保护膜、可分离式五星类比滑杆、水晶保护壳、伸缩式USB数据/充电线、PSP备用电池、PSP电池座充、USB车充、高保真线控耳机、UMD & 记忆棒盒以及手绳。

运动时尚包采用高级布料制作，设计简单大方，蓝色包身既可以用来收纳PSP，也可以根据玩家切身需要，放入iPod、PDA、手机以及数码相机等物品；而高透光屏幕保护膜采用日本进口材料制作，能够有效保护PSP屏幕免受刮伤、指印及灰尘的折磨，而附送的纳米材质屏幕清洁布与安装用刮卡也大大方便了玩家；可分离式五星类比滑杆可是黑角公司的一款经典产品，五颗不同外形设计的滑杆，不但能够满足不同游戏的需要，而且美观独特的外形也很引人注目；水晶保护壳采用坚固有韧性的聚碳酸酯材料制造，具有贴心的电影支架功能，装上保护壳后所有按键及相关操作都不会受到影响；伸缩式USB数据/充电线、备用电池、UMD & 记忆棒盒以及手绳为玩家提供了PSP便携解决方案，电池座充、USB车充让你随时都能保障PSP电力充足，而高保真线控耳机在音质上的表现不亚于原装主机附送耳机。

五星幽浮套装

产品编号：BH-PSP07301



产品介绍：

提起PSP方向键和滑杆，独特的平滑设计虽然照顾到了掌机的便携性，但使用手感上实在让人不敢恭维。而这款“五星幽浮套装”正弥补了PSP的操作缺憾，为你提供了更舒适、更便捷的操作，尤其是对于各位动作、格斗游戏的爱好者而言，这款产品的多种设计定位一定能满足你对于不同游戏的需求。

本产品共包括1个粘贴方向盘和5颗不同形状的滑杆头。粘贴方向键采用8方向圆盘式设计，通过附赠的专用双面胶带就可以轻松的粘贴在PSP方向键上，从而将原本键位距离大、操作手感差的方向按钮瞬间变成操作舒适、手感平滑的8向方向盘，这下再来玩《铁拳》这类格斗游戏就爽多啦！值得注意的是，方向盘上的指向凸起还全部都经过了倒角平滑处理，就算是应付《KOF》这种长时间搓招的游戏，也不会搓得满手血泡和老茧，而且有效防止了游戏过程中指甲搓伤屏幕。

外形、大小、高度、表面纹理各不相同的5颗滑杆头设计得就更是独特了，有按照PSP原滑杆头设计的网点型，有按照人体大拇指纹理设计的螺旋线型，有按照皮革材质处理的纹理型，还有中间凹进入的盆地型，而最为个性、打击感最突出的还要数第一款高凸十字方向键滑杆。这些滑杆安放在包装盒中还真像悬在空中的5个幽浮（UFO：不明飞行物，俗称飞碟）。滑杆头的安装非常方便，直接将PSP原滑杆拔掉后将想要更换的款式插上去即可使用，瞬间就能改变小P的操作手感，带给你街机摇杆一般的感受。

光环高保真立体音响

产品介绍： 产品编号：BH-PSP07790



用PSP躺在被窝里看电影绝对是一种享受，可一部电影长达两小时的时间都用双手举着主机，可是人生的一种折磨。因此选购一款合适的PSP音响底座也成为不少玩家的需要。这款产品正是为了满足这方面的需求而推出的，它可以为你搭建一个多功能双声道音响系统，放在枕头上欣赏电影效果绝佳。

这款产品内置四个喇叭，以高质量回放双声道立体声音乐，还原PSP音乐所应具有的震撼。同时音箱的倾斜角度是可以调整的。音箱右侧设有一个耳机插孔，左侧设有一个Line-In插口，可以让玩家外接耳机，也可以将其他音源输入到音箱中播放。

当然这款产品还提供主机充电功能，把PSP插上支架，同时产品已经接上电源时，支架底座就会自动为PSP充电，充电变压器直接使用PSP原装充电器即可。而考虑到玩家出游玩乐，产品也可使用4节七号电池为PSP提供电力，延长PSP的使用时间。

另外，这款音响底座还提供有一个专用红外遥控器，像使用PSP线控一样可以控制PSP的播放、暂停、音量和章节跳越等操作，将你的PSP变成一个可遥控的家庭小音响。另外产品还附赠一款时尚保护包，可以将主机、音响底座和其他PSP周边一并收入其中外出旅行。功能全面，再加上设计时尚精美，恐怕看了之后不少玩家都心动了吧。

豪华真皮包＋皮手带

产品编号：MK-PSP/00722BB

产品介绍：



真皮包配PSP可谓各位白领玩家们的最佳选择了。这款产品采用天然皮革表面，内衬防刮擦材料垫层，在保护主机的同时还能起到清洁作用。口部采用回型带设计，固定安全轻便，另外还附赠天然真皮手带，拎在手上回头率一定不小。

PSP EVA包

产品介绍： 产品编号：MK-PSP/00723



采用EVA制作的PSP便携包最大的优势就是具有高弹性和高韧性，能够有效保护主机。而黑角这款产品还加入了特殊耐磨花材料，让包体随时都保持全新状态。内部双层尼龙隔袋，主袋用于放置及保护PSP主机，第二层口袋用于放置UMD碟及其他配件，大大方便了玩家。另外附赠的可拆卸金属卡扣，也方便了玩家外出携带。

运动时尚包

产品介绍： 产品编号：BH-MUL03201



掌机最大的特性就在于便携，可任谁也不会将如此昂贵的PSP以裸机的状态带出门吧！而目前市场上PSP便携包样式、种类繁多，选择一款适合自己的便携包往往要花去玩家的一个下午。黑角的这款运动时尚包又为广大玩家提供了一个不错的选择。它采用高级有机面料制作，内层还做了加绵处理，有效防止主机遭受碰撞之苦。打开拉链后你就能看到里面超大的容量，装下一台PSP后，还可以再容纳一台NDSL，当然你也可以把其他数码产品装在里面。另外配有手提带、腰带和挂扣，可以方便地带在身上，美观的造型让你看上去更具活力。

透明保护壳＋伸缩式USB数据／充电线

产品介绍： 产品编号：BH-PSP07530



便携包虽然带起来方便，可玩游戏时总是要把主机掏出来的吧。这时机器的保护工作就要转交给主机保护壳了。黑角推出的这款透明保护壳采用聚碳酸酯材料制造，坚固而又有韧性，再加上超薄工艺，能够在保护玩家主机的同时，又不会额外增加主机的重量，而且手感也很舒适。翻开保护壳底部的小面板，就可以让保护壳"站立"在桌上，成为一个PSP的电影支架，通过调整后面的支架开角可以获得最佳的观赏角度。产品的外形也是非常考究，在设计时镂空了所有PSP按键和接口，在保护主机的同时还不会对游戏造成任何影响，而且前方的屏幕保护盖与后方的UMD保护盖都可以分别打开。附赠伸缩式USB数据／充电线具备自动收缩功能，便于玩家携带。

高透光屏幕保护膜



产品编号：BH-PSP07726

产品介绍：

屏幕就好比是PSP的脸，想必广大机友们都不愿看到自己爱机的脸被刮花吧。最初在购买PSP时广大玩家都喜欢购买Hori屏幕保护贴，但由于现在Hori仿货、假货云集，使得很多玩家都无法再放心购买了。这里推荐一款黑角的高透光屏幕保护膜，它采用日本进口材料制作，质量也是非常不错的，能够有效保护PSP屏幕免受刮伤、指印及灰尘之扰，另外还附送纳米材质屏幕清洁布与安装用刮卡，轻轻一压就能排除气泡痕迹，安装、清洁起来非常方便。

硅胶套＋屏幕保护膜

产品介绍： 产品编号：BH-PSP07732



硅胶套凭借良好的手感和保护性能而广受玩家的欢迎。这款黑角硅胶套产品采用柔软硅胶材料，安装与拆卸都非常方便，能够时刻保护PSP主机不受磨损。另外针对PSP键位布局采用精密激光切割工艺镂空，安装后不会影响任何按键操作。配合附赠的采用日本进口材料制作的屏幕保护贴，几乎将PSP表面完全覆盖了一层，保护你的主机不受侵袭。

蓝光多功能充电座

产品介绍： 产品编号：MK-PSP／00767



这款充电底座外形设计的非常独特，圆弧边圈配上蓝光指示灯，晚上看起来散发出独特的魅力。而且用它来看电影效果也非常不错，主机放入后良好的观赏角度让你再也不必用手举着PSP了。

多功能锂电池保护盖（高达2000mAh）

产品编号：MK-PSP／00751

产品介绍：



大家可别误会，以为这款产品是PSP电池的保护盖哦！所谓锂电池保护盖，就是指既是块锂电池，又是PSP保护盖，将两款产品合二为一。它的前面是一块液晶保护盖，能够充分保护屏幕不受损伤，另外翻起后可以充当遮光罩，遮挡外界强烈的光线，保证玩游戏、看电影时屏幕的清晰度。产品后面板内置了一块高达2000mAh的锂电池包，接在PSP充电接口后可以使游戏时间延长一倍，并且锂电池本身还具有快速充电的功能。将后盖打开一定角度还可以作为PSP支架，底部采用橡胶材料，可使主机稳定地站立，通过调整开合角就可以为你提供最佳观赏角度。当然，作为不常拆卸的保护盖，它还配有带凸点的橡胶材料，游戏手感十分舒服，而且不易滑落，令您在游戏时轻松自在。

便携式锂电池充电包

产品编号：MK-PSP／00761B

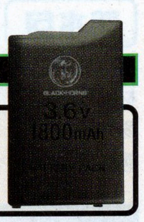
产品介绍：



这款产品与普通外置充电包最大的不同之处就在于它提供了一个特殊携带架，可以固定在UMD舱盖上，然后将电池装在里面，这种独特的设计不但为充电包找到一个合理的携带位置，而且也毫不影响UMD光盘的更换。另外携带架还具备支架功能，看电影、充电可以同时进行。产品采用的电池也非常考究，高质量3000mAh锂电池的使用寿命达到1000次以上，还提供方便的电量检测系统，随时检测玩家的电池能量。

锂聚合物电池

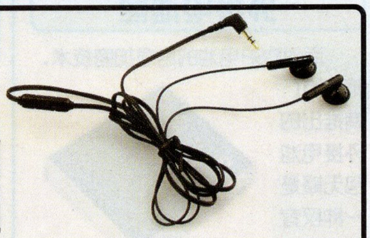
产品介绍： 产品编号：MK-PSP／00761R



这款电池达到了1800mAh容量，采用高性能锂聚合物制造，具有真正无记忆、寿命更长的优势。而且电池稳定性非常高，不会在过充的情况下发生爆炸，使用起来安全可靠。

高保真线控耳机

产品介绍： 产品编号：BH-MUL03002



PSP强大的影音播放功能自然也要"好马配好鞍"，配上一款不错的耳机才能完美地表现出来。Sony、松下等国外厂商名品耳机虽然效果表现都很出色，但接近一盘正版游戏的高昂价格让许多玩家望而却步，为PSP选择一款廉价、适合的耳机，也是广大玩家们讨论激烈的话题之一。而黑角这款高保真线控耳机专门针对PSP设计，能够很好地再现游戏、电影中的各种效果音。这款耳机采用PU线体，更富弹性，不易纠缠打结。另外附带的音量线控也非常体贴没有购买豪华版的玩家。最后给出这款耳机的性能参数，以便各位玩家参考。

发音器：动圈型单元直径16 mm
频率范围：20 Hz～22,000 Hz
阻抗：32 Ohm
灵敏度：112 dB (at 1kHz)
最大输出功率：5mW
接驳插头：3.5 mm立体声
线长：120 cm

本书赠品"黑角幽浮方向键"安装说明书

本产品内含3套强力双面胶，共12小块。具体安装方法请按以下步骤进行：

①用清洁布把PSP方向键与幽浮方向键擦拭干净；
②取出1套双面胶，揭去其中一面的封纸，仔细地分别贴在幽浮方向键的底部；
③揭去另一面封纸，把幽浮方向键粘贴在PSP方向键上；
④用力紧按一段时间即可。

PSP国外第三方周边大检阅

文 马修

PSP上市两年多，周边也是诞生无数，日本的、欧美的……这次，我们就对这些国外第三方的周边进行一次大检阅！虽然受篇幅所限，一些常见周边无法具体到单个，（具体到每个周边要20多页……）但马修也尽可能地求齐求全。接下来，就开始我们的PSP周边的视觉盛宴吧！

主机收纳周边

该类周边包括手袋、软包、皮夹、硬壳包、保护盒等，特点是将PSP主机纳入其中……

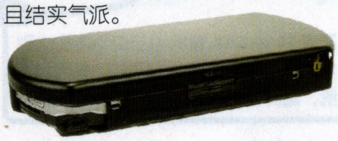
硬壳包

硬壳包不仅有优秀的保护效果，里面通常还有固定主机的带子以及放UMD及小周边的夹层，十分体贴。

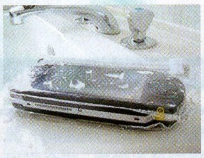


金属保护盒

该类保护盒非常结实，风格硬朗且结实气派。



防水包



采用防水材质制成的特殊包，能防止液体的侵入。

手袋

手袋类周边材质柔软，造型时尚，携带方便，不过对主机的保护性能有些不足。



播放盒

比起其他盒类周边，播放盒最大的特点就是整合了扬声器。



主机保护盒

由结实的材质制成，保护效果不错，插孔位置一般会镂空。



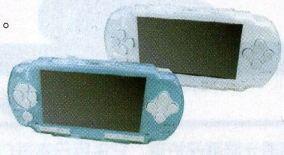
支架包

支架包有固定主机的支架，打开后可以端着支架直接玩游戏。



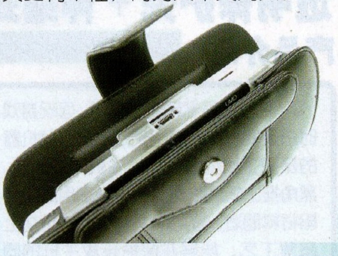
硅胶套

历史悠久、但直到GBA SP时代后期才被大多数玩家接受的周边。现在的硅胶套的保护功能还是相当好的。



皮夹

比起其他的收纳类周边，PSP皮夹更有个性，简约又不失高贵。



充电便携盒

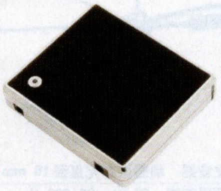
这种周边在保护PSP的同时，还可以通过内置的可充电电池为PSP充电。



电池、充电器周边

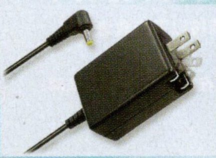
外接电池包

面对PSP电池的信息加密技术，第三方厂商推出的外接电池包无疑是一种权宜却有效的办法。



可折放式 AC 充电器

GameTech推出的充电器，应该是来自于GBA SP和NDS等充电器的启发，这样携带起来就方便多了。不过国内玩家注意，该充电器对应的输入电压为110V。



PowerMonkey便携充电器



以"改变你的充电方式"为口号，支持手机、iPod、PDA、PSP等数码电子产品，为PSP可以提供6小时以上的电力支持。

太阳能外置电池

Logic3生产的能使用太阳能充电的PSP外置电池。产品的外形设计与PSP很像，需要接受8小时的阳光照射才能将内置的锂电池充满。



Dreamgear的AC充电器

Dreamgear推出的AC充电器，和GameTech的充电器相比，缺点是插头不能折叠，影响了其便携性；优点则是适用电压范围广，为110～240V。



Go Max干电池包

Divineo推出的外形和PSP原装电池一样的电池包，可以通过3节干电池来为PSP充电，使用时把该电池包直接放在PSP的电池仓内就可以了。



Power Starter Kit锂电池套装

国外网站Max经过索尼授权推出的锂电池套装，由外置充电器、开关电源、车载电源转换器组成。



车载充电器

对于长时间开车的玩家来说，直接用汽车的12V电压来充电的车载充电器可是十分实用的。



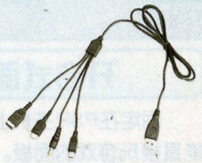
USB充电器、数据2合1线

整合了充电器和数据线功能的周边，有些厂商还推出了可拉伸收缩式的设计。



多用充电器

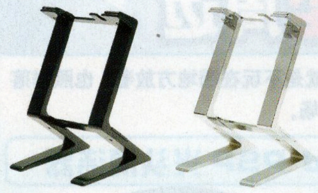
N合一USB充电器线，有更多的插头，可以给PSP、NDSL、NDS、GBA SP、GBA等多种游戏机充电。



底座、音箱、支架类

铝质支架

由Cyber推出的这款PSP铝质支架将简洁发挥得淋漓尽致，使用也非常简单，用螺丝将PSP固定在支架顶部就可以了。



简约支架



这种支架类周边，一般来说除了当作支架，再没有其他功能。

韧性支架

可以非常方便地调节角度的PSP支架，中间部分可以自由地调节角度，最上方的部分还可以旋转。



充电支架

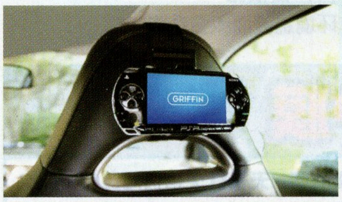
这类支架虽然没有音箱，但可以将音频通过到背后的插口输入到耳机或音箱上。



车载影院系统

车载影院系统是用带子将支架固定在前排座位或用小支架固定在车内，有些周边还有将PSP声音文件以FM信号的形式发送到车上的收音机上、最终实现用音响系统播放PSP声音文件的功能。





音乐底座系统

集合了支架、座充、扩音等众多功能的周边，目前发展的方向是音质越做越好，外形越做越漂亮，当然价格也不便宜。



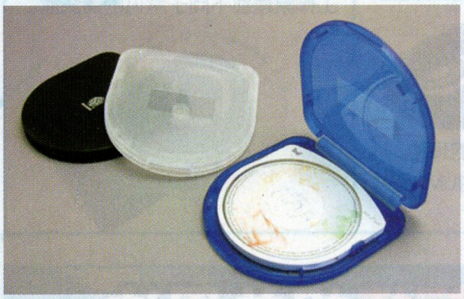


UMD收纳周边

如何好好整理自己的UMD？如何能既便携又安全地携带单张或几张UMD外出，下面这些周边，也许会帮上你。

UMD保护套

单张装UMD保护套装，携带非常方便。



堆叠式UMD盒

颇具创意的周边，每存放一张UMD，就可以让UMD盒叠加一层。



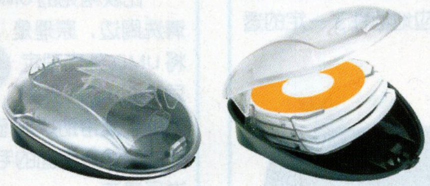
10张装UMD收藏包



GameTech的夸张的周边产品，可以装下10张带包装盒的UMD，也可以装PSP主机+8套UMD，还可以装下PSP主机+电源+6套UMD。共有四种颜色。

流线型多枚装UMD盒

可以收纳多张UMD的周边，流线型的外形是其特征所在。



多枚装UMD盒

可以收纳多张UMD的专用盒，有些还可以同时装记忆短棒或其他小周边。



UMD皮包

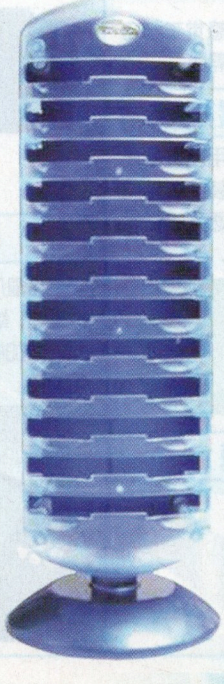
皮质的UMD收纳包，一般都可以装多张UMD。



UMD碟包

类似于CD包的迷你版碟包，有的每页放1张UMD，有的则放两张。





UMD光盘架

看起来非常震撼的周边，像个小塔一样，还具有夜光功能。

面板、彩壳、贴纸

比起保护盒，面板、彩壳和贴纸这些周边更强调于对主机正面的的保护和装饰。

开合式面板

固定在PSP主机上、不用拆下便能直接玩游戏的面板。



可旋转式面板



Cyber推出的可旋转式面盖，不玩时面盖盖在主机正面，玩时可通过旋转和折叠将面盖翻到主机背面去，有黑白两种颜色。

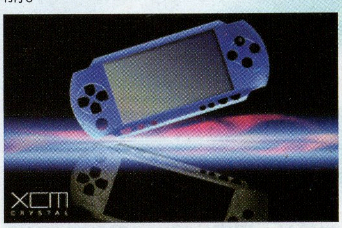
面板贴纸

面板贴纸，可以让你的机器彻头彻尾地变个样，有些贴纸还附赠贴膜。



彩壳周边

现在所谓的彩壳周边大都是正面的，作用当然是让自己的主机更美丽。



屏幕保护面板

该类面板只保护屏幕部分，所以对主机的便携性影响非常小。



感温变色面板



由JAVOedge网站发布的这款面板使用Hyper Touch技术制作，内含特殊感温染料，会根据环境温度而改变色彩。

保护膜

PSP的屏幕暴露于外，即使再结实耐磨，天长日久也仍难免留下永久的痕，成为玩家心中挥之不去的痛，既然已经预料到了这个结果，那么我们就防范于未然吧，给PSP贴个透光性强、防反射并且结实耐磨并且取下后不留残胶的保护膜吧。

屏幕保护膜



该类保护膜注重防反射性、透光性以及耐磨性等，即使贴在屏幕上，也尽量让玩家感觉不到自己和主机中间的那层"隔膜"。

防窥视贴膜

该类贴膜主要强调的并非是透光，而是减小屏幕的可视角度，从而达到在公众场合保护玩家隐私的目的。但也相应地牺牲了一定的透光度。



主机+屏幕保护膜

Hori将保护膜的作用从屏幕延伸到主机机身的周边套装。屏幕和主机部分分别采用注重透光的材质和结实耐磨的材质制成。



金属贴

韩国厂商GARIZ推出的PSP用金属贴，给PSP贴上这种金属贴会大大增加PSP自身的高贵气质和漂亮指数。



面板贴膜



将贴膜用途由屏幕扩展至整个PSP正面面板边的整张贴膜。

清洁防尘周边

PSP再漂亮，拿在手里玩也会脏，就是不玩在哪地方放着，也照样落灰，因此，清洁防尘类周边就派上了用场。

GameDR Motorised PSP光头清洁器

GameDR Motorised系列清洁器之一，是目前非常少见的PSP光头清洁产品。



端口防尘盖



端口防尘盖的作用是把主机的端口全堵上，让你的机器滴"灰"不漏。

UMD清洗盒



比较常见的UMD清洗周边，原理是将UMD外壳固定后，通过旋转外壳上的装置带动UMD碟片的转动，从而使清洗盒里面的毛刷对UMD碟片进行清洁。

UMD清洁器

另一种UMD清洁周边，外形及工作原理都不同于常见的清洗盒。



记忆短棒相关周边

记忆短棒对于PSP的重要性自不必多，而围绕着记忆棒，周边厂商也做了不少的文章。

记忆短棒专用读卡器



周边厂商Hori制作的一款记忆短棒专用读卡器，看起来非常小巧漂亮，附带USB延长线。

记忆短棒、miniSD读卡器



Cyber推出的读卡器，同样小巧漂亮，支持迷你SD卡和记忆短棒的数据读取，附带USB延长线。

记忆短棒盒

专门放置记忆短棒的盒子，小巧且风格多样。



周边套装

对于那些尽多地给爱机配上各种能用得上的周边的玩家来说，购买周边套装无疑更经济而且省事。

N合1套装



Dreamgear、Gamesis等喜欢把各种周边打包卖的厂商，都推出过各种不同搭配的周边套装。

充电套装



大致可分为各种充电器的套装和USB充电器＋多种转换插头套装。

百宝箱



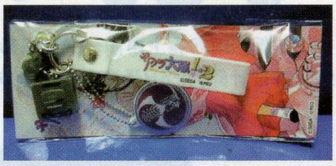
百宝箱是Intel的招牌周边套装，PSP百宝箱套装包括一张屏幕保护贴、一个车载充电器、一副可伸缩长短的耳机以及一个可以存放多张UMD的小盒子。

装饰类周边

一些游戏特典中常见的小玩意，虽然没什么用，但也蛮有意思的。

特典吊饰

小巧而且成本低，是很常见的特典周边。



▶《樱大战1&2》土星模型吊饰



▲《首都高Battle》轮胎吊饰



▲《高达 沙场混战》夏亚密码锁吊饰



▲《死神BLEACH 灵魂升温》魂吊饰

同捆挂绳

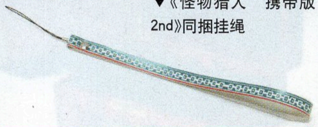
和吊饰一样成本低且小巧，目前的几款都是同捆版中附送。



▲《潜龙谍影 掌上行动》普通挂绳



▲《潜龙谍影 掌上行动》蛇皮挂绳



▼《怪物猎人 携带版2nd》同捆挂绳

无线信号感应器



Cyber推出的小巧周边，就像手机的信号感应灯一样，该周边可以感受并检测出5级强度的无线信号。

《装甲核心》特典屏擦



《装甲核心》的首发特典，全名为“方程式F 特制屏幕清洁擦”。

装饰贴

漂亮有趣的装饰贴，能根据阳光（或紫外线）的强弱来改变饰品的颜色。



其他类

还有一些周边不大常见，很难说清该归为哪类，既然说不清，就索性将它们归为“其他”吧。

电池盖



PSP的电池盖，专门为马虎的玩家们准备。

视频输出周边



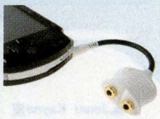
▲AV视频输出周边。

PSP的画面表现不错，因此就有玩家萌生了想在电视的大屏幕上体验PSP游戏，于是，视频输出类周边便真的出现了。



▲支持S端子输出方式但要对PSP拆解才能够安装成功的PSP2TV。

3.5立体声一分二转换线



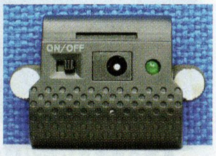
iSplitter发售的耳机一分二转换线，虽然属于小产品，但在二人共享乐趣的时候还真不少不了它。

手把周边

同样是改善手感的周边，但体积显得很庞大，有些还兼有外接电池包、充电器的功能。



冷却风扇



这款第三方冷却风扇通过螺丝固定在PSP上方，共六道风路向下吹风。

蓝牙适配器



Ever-e推出的一种PSP蓝牙适配器，能将PSP通过无线网络将高保真的数字音频传送到蓝牙立体声耳机。

PSP腰带夹



将PSP固定在到腰带夹上后可以直接挂在口袋或腰带上的便携周边。

FM调节器

FM调节器有两种，一种可以给PSP增加收音机功能。另一种则将PSP声音文件以FM信号形式发送给收音机，用收音机对应的音箱来播放PSP的声音文件。有的FM调节器还兼有线控的功能。



按键滑杆

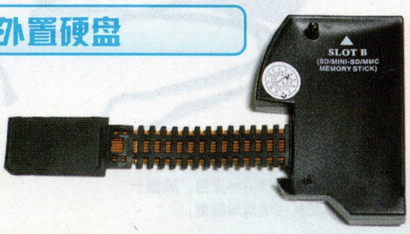


第三方厂商推出的改善手感的周边，一些游戏如《街霸 ZERO 3↑↑》、《铁拳 DR》等也有赠送。



PSP专用外置硬盘

专用外置硬盘的容量一般是4G，是通过接入记忆棒插口与PSP连接，能直接安装在PSP背面，很多硬盘还可以外接SD卡等存储卡。



PSP时尚秀

美版PSP即将上市前，好莱坞举行了一场史无前例的时尚秀，众多世界级大牌设计师为PSP量身定做了豪华外衣，当然，价格也是不菲……



▲澳大利亚珠宝公司Autore wristlet with pearl设计的珍珠腕带+时尚皮包。



▶Simmons Jewelry为PSP定做的超级豪华，由1磅重的黄金和8克拉黄和黑钻石组成，标价：35000美元(汗)！



▲以T恤闻名的服装品牌Heatherette展出的银色心形包，主色调为银色并深入产品的内层，将包打开后会呈现出银色的心形图案。



▲马修看到IceLink box后，终于理解了先人买椟还珠时的心情……



▲知名服装设计师Diane von Furstenberg设计的作品，奢华中散发着无尽的魅力。



▲拥有60多年历史的美国皮具品牌Coach展出的这款周边给人感觉轻松亮丽。



▲Henry Duarte作品合影，软皮包+裘皮护套+PSP。



▲著名的国际服装品牌Henry Duarte推出的裘皮护套，感觉舒适且彰显野性。



▲Henry Duarte推出的另外一款皮质护套，很有西部牛仔气息。



▲Jenni Kayne皮草手袋，黑色裘皮配上金色丝绸缎带，看起来高雅华贵。



▲Jenni Kayne皮包，风格一如既往地简单随意。



▲Jenni Kayne腕包，风格清新自然，极具休闲色彩。



▲Jennifer Lopez的又一款手枪皮袋型皮包，同腰带一起佩带，非常狂野大胆。



▲Marc Jacobs设计的栗鼠皮包，散发着浓郁的浪漫主义气息。



▲迪士尼精灵护套，以《小飞侠》中的精灵、也在Disney在电视节目片头出现的Tinkerbell作为护套的图案。



▲Jennifer Lopez的皮制手袋，皮质主体部分加上豪华的链子加上皮草装饰，清新中散发着贵族气息。



▲对自身的时尚敏感相当自信的LRG展出的周边，本款为迷彩主题。



▲世界品牌路易威登的著名设计总监Marc Jacobs设计的黑色皮夹，大师手笔不同凡响。



▲LRG的粗纹牛仔材质包，简单利落。



▲Marc Jacobs设计的紫天鹅绒包，温柔浪漫又华丽。



▲时装设计师Suss Design设计的时尚感十足的编织袋。



▲著名设计师（wb）waraire boswell设计的有三款不同风格的主机盒与PSP的合影。



◀LRG的草编材质包，非常另类抢眼。



▲Marc Jacobs设计的豹纹包，利落干练。

PSP国内周边市场大扫描

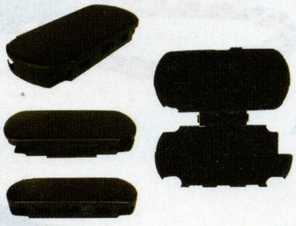
文 Akin

自PSP推出之后，华丽的功能和时尚的外形就吸引了大批周边厂商为其制作各种附属配件、功能扩展产品以及主机保护产品。而中国作为世界知名的制造产业大国，这方面自然不亚于国外，许多制造、加工小厂商们都从事过PSP周边的开发，甚至许多国外知名电玩周边品牌的产品其实也都是由国内厂家代工生产的，产品总数多达1000多种。下面就让我们来对这些“中国心”产品进行一个扫描吧。

主机保护类

PSP 铝盒（黑）
PSP Aluminums Case (Black)

批发价格： 19元



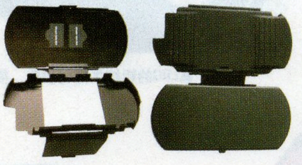
产品说明： 乌黑的小款铝盒以其绝对震撼的外表赢得了玩家们对这款产品的认可。超薄的盒体本身同样预留了主机个功能插槽，纯金属质地使得整个产品更加经久耐用。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 设计独特，经济实用。

PSP 塑胶铝壳
PSP Plastic Aluminums

批发价格： 18元



产品说明： 上盖为塑胶质地，下盖采用铝金属制作。特殊之处在于UMD部分采用扣位翻盖设计，玩家可以在使安装该产品的同时方便地进行UMD的更换。与此同时该产品上盖内部还设计有凹槽，可以存放记忆棒。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 造型独特，实用性很强的一款产品。

PSP 光碟盒（铁）
PSP Disc Case (Iron)

批发价格： 8元

产品说明： 铁制外表，内衬采用特制棉材料。凹槽处存放UMD光盘，薄厚近似于名片夹的大小。

推荐指数： ★★★★★

特点： 轻便小巧，存放引导盘的好东东。



PSP 五金盒
PSP Aluminum Case

批发价格： 17元



产品说明： 铝合金质地，坚实的外表给人冷冷的感觉，将自己的爱机保存在该产品内很有安全感。该产品预留所有PSP主机功能插槽。内衬采用绒布布置，可以非常稳固地保护主机。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 与众不同，纯金属质地，轻薄小巧，方便携带。

PSP 多功能盒
PSP Multi-Function Box

批发价格： 12元



产品说明： 一款相对较大的PSP保护盒。空间足可容纳1台PSP主机、2块原装电池、3片UMD光盘。内部特制海绵体凹槽可以有效地保护主机。

推荐指数： ★★★☆☆

特点： 现阶段市场提供黑壳、白壳两款可供选择。从外观来看四四方方多少有点文具盒的味道。从功能来看，还是比较实用的。

PSP 水晶包
PSP Crystal Sleeve

批发价格： 4元



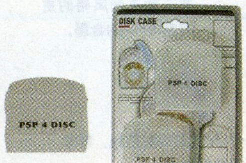
产品说明： 纯透明水晶保护包，在设计上将键位和插槽预留出来。背后人体工学设计手感超好，实用效果不错，有效地保护主机的同时对PSP液晶屏幕也进行包裹，高透明度表层不会影响玩家进行游戏时的视觉效果。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 作为保护类产品，水晶盒的销量一直保持着稳定的势头，与硅胶套不相上下。因为其透光度、舒适度等优势受到广大玩家的一致好评。

PSP 四碟盒
PSP 4 Disk Case

批发价格： 2.5元



产品说明： 塑胶质地，简单大方，斜扣设计，可一次性容纳4盘UMD。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 实用性强。

PSP 透明盒
PSP Plastic Case

批发价格： 9元



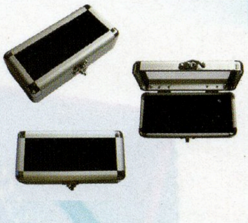
产品说明： 透明外壳，内层配有硅胶内托，有多款颜色可供挑选。保护盒预留主机功能插槽，将产品完全打开还可当作支架使用。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 这款产品的外形、功能以及性价比都相当值得推荐。

PSP 透明铝盒
PSP Clarity Aluminum Case

批发价格： 19元



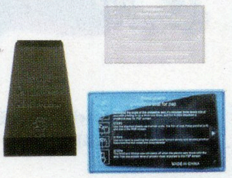
产品说明： 同样铝制的边条和金属的棱角，箱体的表面改用透明亮丽的有机玻璃，将主机展示出来。如果说纯铝的那款给人神秘或很Male的感觉，那么这款就更适合广大的女性玩家一些了。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 简单大方、方便携带，甚至可以多买一个用来存放首饰。

PSP 保护贴膜（日本料）
PSP Protection Lens

批发价格： 9元



产品说明： 该款产品采用日本原材料剪切制作，配有独立保护胶壳和刮卡。该产品防刮伤、摩擦小、可重复使用，同时还具备静电吸附功能。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 说到保护贴可能很多玩家都摸不到头脑，什么韩国料、台湾料、大陆料很难分清真伪。但这款保护贴大家可以轻易地根据外形来辨别真伪。

PSP 多用旋转碟盒
PSP Rotatable UMD Case

批发价格： 8元



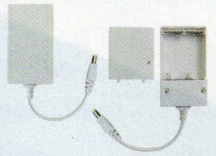
产品说明： 该产品可收纳记忆棒2条、UMD光盘3片。采用特殊轴心原理设计，外形独特，功能简单、实用。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 造型独特、携带方便。扣位设计合理，不会出现松动。

充电类

PSP 应急充
PSP Emergency Charger



批发价格： 7元

产品说明： 纯白色塑料外壳配有PSP电源插座，通过4节五号电池可有效延长主机10小时供电需求。

推荐指数： ★★★☆☆

特点： 外形设计简单、实用。但缺少美观。

PSP 车充
PSP Car Charger



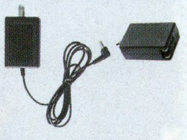
批发价格： 7元

产品说明： 一款常规的PSP车充，行内亲切地叫它枪形车充。从外观来看没有特殊之处，整体喷上银色，并配铝制金属头。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 车充在现在配件市场已经得到了比较广泛的应用。特别是对应大大小小手机的各式车充简直不计其数。不论如何广大玩家都不能忽略一点，那便是产品的输入、输出性能参数，在购买时一定要仔细参看功能说明。

PSP 新款火牛
PSP Adapter



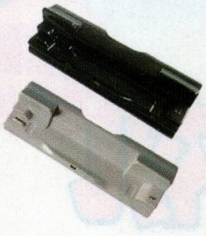
批发价格： 15 元

产品说明： 火牛也叫做充电器或者旅充其特点就是适合路行外出使用。该产品为新款PSP充电器。外形独特，功能与PSP原装火牛相媲美。

推荐指数： ★★★☆☆

特点： 如果您整日四处奔波，那就建议您还是备一个的好。

PSP 座充
PSP Power Charging Cradle



批发价格： 10元

产品说明： 充电加支架。纯环保塑胶材料配电源转接IC以及充电座。能够在保持主机竖立播放的情况下正常充电。

推荐指数： ★★★★★

特点： 实用性很强的一款的产品。乳白色、黑色两款可供大家选购。

PSP 新车充
PSP Car charger 3-IN-1 Combo Cable



批发价格： 12元

产品说明： 该产品不但具备常规车充功能，还配备一根可进行数据转换以及充电二和一的充电线。确保了PSP在任何终端下都能够有条件充电。值得一提的是，该产品的车充采用纯黑胶壳透色棱角以及银色丝印使得整个产品极具现代气息，外形独特相信也会是该产品的另一卖点。

推荐指数： ★★★★★

特点： 使用面很广的一款产品。可能对于大多数国内玩家缺乏实用性，但是如果您拥有自己的轿车，这款产品可是不错的选择。

PSP 充电手把
PSP Rechargeable Grip



批发价格： 26元

产品说明： 白色外形可伸缩式充电手把。手柄部分可放置两节5号电池来对主机进行充电。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 设计合理，手感好。

PSP 火牛
PSP AC Adaptor



批发价格： 8元

产品说明： 输入100V-240V 0.3A 50/60Hz，输出5V 2A的PSP火牛是您需要选购PSP火牛的必要参考参数。市场上虽然有众多款式的火牛，但依然很少有哪个厂商可以提供与原装产品相同参数的。而作为玩家，我们自己首先需要了解自己选购的产品是否基本符合PSP主机的充电要求。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 供电精确、稳定。

PSP 电池充电器
PSP Battery Charger



批发价格： 24元

产品说明： 一款常规的电池充电器，可对市面上各式PSP专用电池进行充电。工作电压稳定，有效地防止电池过充或者放电不足。背部采用折叠式插槽，轻松携带。表面配备三色LED灯，分别显示充电、放电、充满。

推荐指数： ★★★☆☆

特点： 充满电也不必担心过充而导致电池寿命减短。这里也提醒各位拥有两块以上电池的玩家，对不经常使用的电池要定期进行长时间充电，尽可能使电池长时间处于满电状态，这样可以有效延长电池寿命。

音频、线材类

PSP USB 数据线
PSP Data Cable



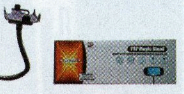
批发价格： 3元

产品说明： 如今市场上的数据线可谓琳琅满目。笔者依然坚持推荐老款PSP USB数据线给大家。虽然其他款式花样百出，不过该款产品经久耐用是那些带弹性的产品无法媲美的。

推荐指数： ★★★☆☆

特点： 简单使用。性价比高。

PSP 车窗架
PSP Vehicle Shelf



批发价格： 32元

产品说明： 该产品又两部分组成，分别是塑胶支架部分和可随意调整角度、弯曲的吸盘部分。完全伸展长度可以达到20cm，非常适合驾车旅行以及收看视频的朋友使用。吸盘部分采用特殊吸附材料防治脱落不会出现振幅过大而变形的情况。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 不论你有没有自己的轿车，其实这款产品都可以使用的。瓷砖表面就不错，你可以将小P固定在厕所，剩下的我就不说明了……总之比一直举着用起来舒服多了。建议不要经常挪动吸盘，不然久而久之会出现少许松动。

PSP 数据线＋充电线
PSP Data Cable with Charge Function



批发价格： 5元

产品说明： 数据传输、充电两不误。PSP的充电设备有很多，笔者推荐大家尽量使用PC端的USB端口进行充电，因为PC机的电源系统相对比较稳定。能够在开机状态下更好地为主机电池供电。

推荐指数： ★★★★★

特点： 经常守着电脑的玩家可以方便地为主机充电。

PSP 通用耳机
PSP Earphone



批发价格： 10元

产品说明： 线长80cm，适合MP3、MP4、NDS、PSP等众多常规产品使用。低音效果佳，能够满足基本听觉需求。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 简单实用，性价比高。

PSP 音响底座
PSP Playwear Amp



批发价格： 35.5元

产品说明： 一款近似于罗技音箱的设备。保留了原版的折叠、充电、支架以及音量调节等功能的设计。在音质方面左右声道分别采用两组3D扬声器，低音效果满意度较高。充电功能需要通过火牛供电才可充电。产品黑色本体与铝合金支架搭配也具有不凡的外观，加之具备折叠功能，携带相对比较便利。

推荐指数： ★★★☆☆

特点： 很遗憾该产品没有完全复制罗技音响底座的华丽外观。

PSP 线控耳机
PSP Headphone with Line Control



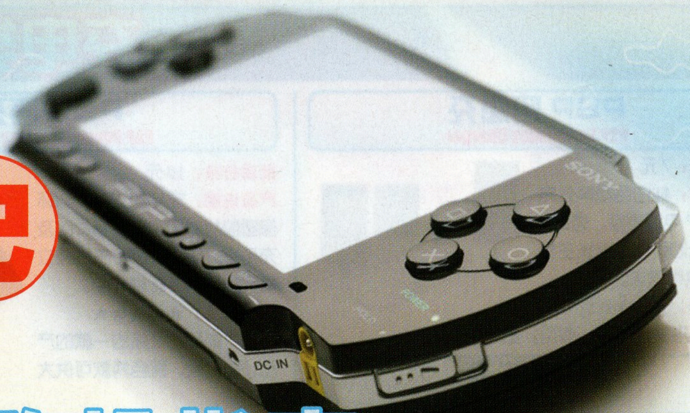
批发价格： 17元

产品说明： 作为PSP玩家必备之物线控耳机是不可或缺的配件之一了。如今国内市场也竟相效仿SONY的原装耳机推出属于我们国内专业厂家制作的线控耳机，该产品当然支持原装耳机的所有控制功能，有所不同的是耳塞部分的音响效果较差了点。

推荐指数： ★★★★☆

特点： 廉价。条件允许的朋友不妨买来将自带耳机换成高端耳塞。

阿爽买机记



——菜鸟绝佳购机指南

文 江西恐龙

话说元旦刚过，笔者家里来了一位新疆客人，是一位人称“阿爽”的网友。阿爽这次来广东的目的之一是想旅游，这一两个星期在广东境内也游玩了不少地方，这天正打算下午坐火车回家，在楼下小吃店吃饭的时候，阿爽提出要我下午带他去电脑城逛逛，因为他一直都听说广州的数码电器相当便宜，他打算买个数码产品给自己当新年礼物。这段时间数码相机、MP3、MP4、PDA等产品他都考虑过，但老觉得没劲，这些东西都没能勾引起他购买的欲望。深入了解之后我得知他PS、PS2、Xbox 360都有，但从未买过手掌机，看来他的政治面貌很清白，是棵值得培养的好苗子！（阿爽：汗……）和他这么一聊，我便拿定主意向他推荐买一台PSP，小家伙肯定合他的胃口！

买前，我们先来了解一下PSP

“阿爽啊，我建议你可以考虑买台PSP。”我一边说着，一边拿出自己的PSP给他试玩。“PSP？”阿爽说道，“我一直没留意过PSP的屏幕有这么大呢。”要说这新疆的电玩行业其实倒也发达，什么游戏机都有卖。但阿爽一直追随家用主机，就算是在游戏店里看到手掌机也懒得过问。这一次在我家里算是第一次玩到PSP，那超大面积的屏幕倒真的吸引住了他。

“你不是说想买一台随身听或者随身看设备么，与其买电脑城里那些MP3、MP4，那还真不如买台PSP。”我又拿出一本《PSP专辑》，给阿爽介绍PSP的一些多媒体功能，“花上几分钟时间去了解一下这个小家伙，你会发现它有很多吸引你的地方哦。”

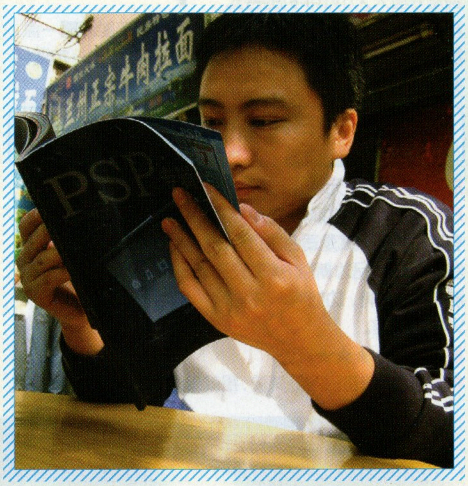
“我听说这台掌机不仅可以玩PSP游戏，还可以玩模拟器，看小说……”阿爽边翻阅《PSP专辑》边问道。

我慢慢向他介绍道：“PSP是一台以游戏为主要功能、以多媒体为辅助功能的便携式手掌机，它可以在运行市面上数百款PSP游戏，如果你在PSP安装各种DIY程序的话，它还能运行GB、GBC、GBA、WSC、NGPC、PCE、SFC、MD、CPS1、CPS2、NEOGEO、PS等多种游戏机的模拟器。我随便给你说几个：GBC的《赛尔达传说 梦见岛》、NGPC的《SNK VS CAPCOM 顶上格斗》、SFC的《最终幻想VI》、MD的《梦幻模拟战2》、CPS1的《名将》、CPS2的《街霸Zero2》、NEOGEO的《格斗之王97》、PS的《生化危机2》、《最终幻想7》、《放浪冒险谭》……上万款超级经典游戏啊，这些游戏你全部可以在PSP上重温！”

“《放浪冒险谭》可以完美运行？”阿爽惊问道，阿爽在PS年代很喜欢这款游戏。

“绝对完美运行，大部分PS游戏都可以在PSP上完美运行！”我继续说道，“《寂静岭》、《恐龙危机2》、《前线任务3》、《恶魔城 月下夜想曲》……太多经典的PS游戏值得玩了。以前我们一直奢望在掌机上玩到各种高画质的家用机游戏，不少PDA玩家正朝着这个终极梦想前进。但PDA天生操作不便，不少人就自行改装PDA，用外接手柄方式来运行游戏，想不到现在一台小小的PSP就已经实现了所有DIY追求者的梦想。”

“如果你对老游戏不是很感兴趣，PSP上还有好多游戏，像经典的《天地之门》、《山脊赛车》，还有即将推出的《怪物猎人 携带版 2nd》……这些游戏的素质全部都逼近PS2游戏。经典游戏之多绝对够你玩上N年。



▲阿爽对《PSP专辑》上的文章很感兴趣。

玩累了，还可以听几首喜欢的音乐，看看小说，或是看一部电影，在PSP上浏览刚刚拍摄的一些风景照片更是不在话下。如果附近刚好有Wi-Fi热点，你还可以打开PSP的Wi-Fi功能接入网络和世界玩家对战，或是利用PSP浏览网页看看新闻……”

回顾一下两年来PSP的价格走势

看样子，阿爽被我一番话说得心动了。他随即问道：“现在买一套PSP大概要花多少钱？”我答：“到2007年1月中旬，广州1.5普通硬降版黑色PSP的售价为1390元，1.5普通软降版黑色PSP的售价为1430元，如果你要买豪华版则各加180元，2G组装记忆棒的售价为210元，Hori原装膜的售价为50元，卡登士原装膜的售价为40元。‘一机一棒一膜’的套餐是目前大多数人的选择，照此推算，购买一套基础配置的PSP大约要花费1700元左右。如果你要购买豪华包、组装配件等其他商品，就要把价格提升到1900元甚至更高。”

阿爽：“数码产品一般跌价都很快，现在购买PSP合适吗？我就担心买了后机器就跌价了。”

我：“看看PSP在这两年里的销售情况就知道了，其实现在PSP的价格一直很平稳。PSP自2004年12月发售以来，第一年在国内的售价呈现出狂跌的趋势，这是因为首发水货商品在国内被奸商们恶意炒作，在2004年12月11日，也就是日本首发日的前一天，香港奸商就已经通过特殊渠道搞到了现货，当日PSP卖出了6000多元的天价，但实际上日本售价仅为19800日元，换算成人民币也就1400元。随后PSP每天都在降价，在售价表上可以明显看到一条悬崖般的下滑线，在三个月内从6000跌到了3000。当然，3000元的售价仍旧比Sony官方价格贵了1200元左右。”

“后来随着炒作的冷却，价格在第一年末渐渐回复了平稳局势。从2005年末一直到2007年初，这一年里PSP的售价并没有大起大落。尽管春节、国庆以及Sony最新防盗措施发布时会让PSP小涨几星期，但整体趋势还是相当平稳的。可以预见，普通版PSP将在很长的一段时间里持续1400元出头的价格。除非Sony官方宣布正式降价，不然在国内PSP不可能降价。总而言之，

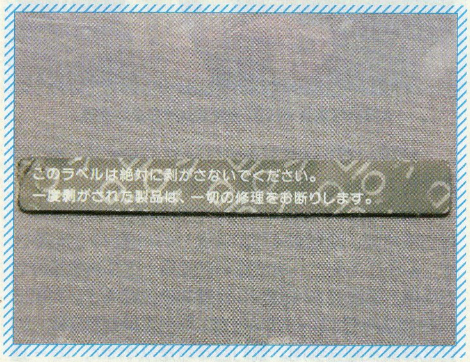


▲街头书摊上随处可见和PSP有关的书籍，PSP正悄悄掀起一股潮流。

现在花1400多元买一台1.5普通软降版PSP是相当划算的。需要提醒你一点，2007年春节马上要到了，PSP肯定会在年底小涨，现在去买正合适！”

硬降、软降、刷机

阿爽渐渐动心了，看样子他很想马上买一套PSP，他继续问："你刚才说硬降、软降是什么意思？""Sony在最初设计PSP时加入了可刷写内核的理念，其目的是为了随时升级以防止盗版。2004年12月12日于日本首发的PSP便是1.0版，从那天起，大量黑客们便和Sony展开了一场破解与反破解拉力赛。黑客破解了1.0，Sony便发布1.5；黑客破解了1.5，Sony便发布1.51……这两年多历经了1.0版破解、1.5版破解、2.71版破解等等事件，而Sony的官方系统升级包也从1.5一直延续到了3.03。固件升级包被强制放置在游戏光盘中，玩家为了玩到最新的正版游戏就不得不一直将自己的机器固件保持最新版本。而对于那些喜欢DIY的玩家来说，一旦将自己的机器升级，就无法运行各种自制软件了，所以选择一台适合用来运行自制程序的PSP显得很重要。到目前为止，最适合用来运行各种自制程序的版本为1.5版，就连最新推出的3.03-OE系列固件也是基于1.5版PSP才能安装的。因此，对于喜欢DIY的玩家来说，购买1.5版PSP是惟一选择。虽然1.5版PSP已经停产一年多，不过黑客们研制出了两类降级方式，一种是软件降级，这种降级方式的好处是不用拆卸机器，但缺点是可供降级的PSP数量有限，不少机器都不能软降。硬降的优点是所有PSP都可以用此方式降级，但缺点是必须拆卸机器，其后将主板上一块芯片解焊，待刷新程序之后再焊回去。由于现在高仿封条已经上市，因此硬降机器在外观一般看不出被拆卸过。"



▲仿制的PSP组装封条已经全面上市，这种封条做工精良，撕开后同样有水印出现。

阿爽："硬降的机器似乎不太好？"

我："其实硬降机器没有那么恐怖，我在一位批发商的工作室内见过硬降的过程。他们的工作室都做过除尘措施，并且技师在拆开外壳后会立即用贴膜胶带将外壳里外层保护起来。所以硬降机器的进灰问题不是很严重。在降的过程中，技师主要针对一枚小芯片进行解焊、刷新、焊回的动作，整个流程比PS2安装直读芯片要简单很多。这种机器虚焊的可能性非常小，出问题的机会不大。暂时我还没听说过有谁的硬降机器出现问题的。"

阿爽："我在很多城市都没看到游戏店当面硬降，为什么他们如此神秘？"

我："其实不是故作神秘，而是绝大部分游戏店都不具备硬降的实力，或者说硬降这个技术活耗时耗力会影响自己做生意，不如交由专业人士来搞。比如面包店里有果酱贩卖，面包店老板没必要为了省钱而去买果酱机，比较实际的方式是从果酱商那里直接批发果酱。许多游戏店在收到玩家委托硬降的机器以后，都是把机器发给实力雄厚的批发商负责降级，降级费用他们收小头，批发商收大头。"

阿爽看样子听得有些迷糊了，我继续解释："目前Sony新推出的机型包括粉红色、银白色、蓝色都只能通过硬降来降回1.5系统。所以大家也逐渐接受了这种机器。每天都有不知道多少硬降PSP流入市场呢。现在软降机器只剩黑白两色了，且都是台湾版。你似乎对黑色机器比较感兴趣，不在乎这几十元钱的话当然是优先考虑软降机器了。至于商家是怎么降的，我们没必要去思



▲广州许多大型游戏店都有类似的技术部门，专门负责降机刷机等技术活。但是一般不具备硬降实力。

考这个问题。总之带上钱包，去购买一套1.5版PSP，然后刷成3.03-OEB就万事OK啦。"

阿爽："刷成3.03-OEB是啥？"

我："Sony的最新固件版本为3.03，黑客将其修改之后命名为3.03-OEB。3.03和3.03-OEB的区别就好比正版Windows XP和盗版Windows XP。将一台1.5版PSP刷成黑客破解的3.03-OEB，其目的是为了更好地运行各个版本要求的PSP游戏，以及支持PS官方模拟器。要知道，1.5版PSP玩PSP破解游戏可是要运行引导程序的，并且1.5版PSP不能运行PS模拟器。现在3.03-OEB就不用这么麻烦了，拷完游戏就可以直接运行PSP和PS游戏。现在大部分游戏店都免费提供刷机服务，原理和软件降级大致相同，所以你不用去担心刷机会存在什么问题，总之我们只管挑机，付钱。剩下的技术工作全部由店里解决。如果你坚持用1.5系统来玩游戏也行，目前许多"保守派"玩家都对3.03-OEB心存忧虑。其实这种想法就有点像当初1.0玩家不舍得升级到1.5一样，时间会慢慢证明刷机的优越性的。"

阿爽还想问些问题，我一把拉上他便走出门，"时间不多了，你下午还要赶火车呢，带上钱我们现在就去买PSP！买完后差不多就可以去火车站了。"

买机实记

一到游戏店，蓝色、白色、银白色、粉红色、黑色的PSP摆满了柜台，就连《潜龙谍影》限定版也有看到。柜台前基本上坐满了顾客，几乎全是来买PSP的。向店员简单说明了来意之后，她便很爽快地拿出几台PSP给我们挑。

我对阿爽说："刚才在家里向你介绍了一大堆'废话'，希望你没有听糊涂。其实那些信息都没有必要去记在脑里，总之你只需要知道你的目的是购买一台软降的1.5版PSP即可。至于如何区分软降硬降机器，其实最简单的方法是：要店员当面降级。"

这时，店员小姐对阿爽说："这位先生买PSP吧？我们店里所有软降机器都是现场降级的。"

阿爽："为什么店里的机器不事先降好呢？"

店员："就像你朋友所说的，不少顾客都要求当面降级，为了省去解释的麻烦。我们干脆全部提供现场降级。现在本店里提供软降的机器大部分都是2.71台湾版PSP，有黑色和白色两种颜色，可以安全降为1.5版。其他颜色的PSP都是硬降好的机器。我们店也承接批发生意，发往国内其他城市的机器都是降好的。"

阿爽："台湾版？恐龙，买这版本可以吗？"

我："完全没问题，之前有传闻说台湾版PSP不好，那是因为台湾版PSP不能运行最初的降级程序，现在降级程序成熟之后，这个谣言便慢慢消散了。"

我拿起一台PSP，向阿爽说道："购买一件商品，第一点自然是观看它的外观是否有瑕疵，PSP也一样如此。 我们 首先要关注的便是屏幕表层有无明显的凹凸不平之处，只需要对着反光就可以检查出来。 我曾经在一台PSP的屏幕上看到有微小的凸起物，这是模具浇铸出现瑕疵导致的。这种机器我们要坚决杜绝！"

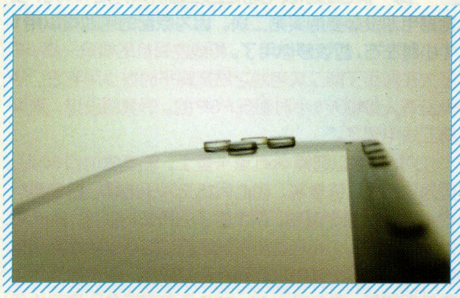
阿爽："现在有翻新机器出现吗？万一我们买到翻新机器怎么办？"

我："暂时没听说有国内奸商翻新的机器上市，不过美国Sony官方翻新机倒是有货。这类翻新机据说是美国玩家买机器之后在限定时间内退回去的产品。机器都没有任何问题，只是有过试机的痕迹，随机有一个特殊包装盒，与正规PSP外包装有所不同。如果想省点钱，这种机器也可以考虑。"

"广州是个批发城市，许多地方的游戏主机、配件都是从这里批发的。在游戏店里买游戏机是随便顾客挑的，经常都有顾客花费大量时间从十多台PSP里挑选出最满意的一台。人人都挑，不可能每一台机器都是你第一个打开，因此店员拿出来的机器有可能是被试玩过很多次的。全新的机器是绝对没有任何痕迹的，而PSP一旦被人试过之后，外壳就会黏附有很细微的汗迹，就算用高档眼镜布擦也会留下划痕。当然，不要误会那种机器是翻新机。"

阿爽在我的指点下，很轻易地检查出其中一台有试用痕迹的PSP，而剩余的两台机器则为全新机器。

"接下来，我们检查机器的操作手感，主要集中检查口字键以及方向键的手感。由于Sony在设计PSP的时候为了最大限度节约体积，因此口键和导电胶并非处在同一垂直线上，使得口字键在按下时可以明显感受出和



▲顺着光观察PSP的外壳表层，如果有瑕疵就坚决放弃。

其他键不同，最早的机器曾经出现过按下去不反弹的情况，现在生产的都基本改良过了。"

阿爽试了两台机器，虽然可以感觉出□键和其他键的细微区别，但两台机器都是如此，且并未给手感带来很大影响。如此看来PSP的制作工艺现在应该稳定了许多。

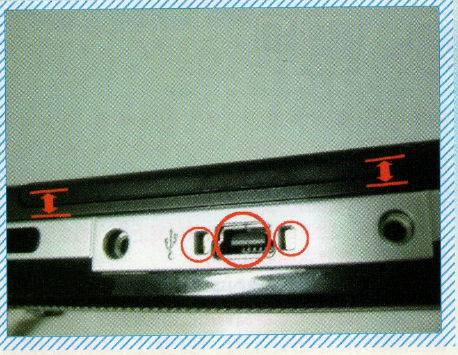
"再接着我们检查几个不容易被注意的地方，例如UMD仓盖在关闭后是否完全闭合，USB插孔是否有锈迹，滑杆帽是否松动等等。"我和阿爽在检查过程中，发现有一台机器的UMD仓盖不严实，这种机器当然放弃；滑杆帽则发现在所有机器上都很紧。

"现在开机检查屏幕。"我打开一台机器的电源键，继续说，"PSP的屏幕分辨率是480 × 272，相信你也不希望上面有任何一颗点是有问题吧？检查的方法很多，最简单的方法就是向店员索取测试棒，他们一般会预先在一根记忆棒里预存各种单色图片，在PSP里浏览这些图片便可以检查出屏幕有无坏点、亮点或暗点了。"

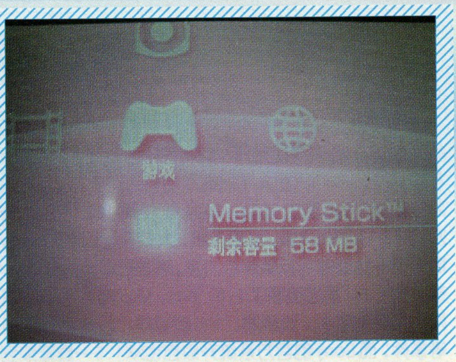
阿爽："如果他们没有提供测试棒那该如何检测？"

我："没有测试棒，就在PSP主菜单状态下选择不同月份，屏幕会根据月份变换颜色，如此往复仔细观察屏幕，便可以检查无有无坏点和暗点。选择菜单最左边的'SYSTEM SETTINGS'，再选择'ABOUT PSP'，可以在全黑状态下检查有无亮点。"

阿爽利用店员提供的测试记忆棒检查出一台PSP上面有一个亮点，而另外一台机器屏幕内有少许细微灰尘，因此我们要求店员再拿别的机器以供选择，店员很爽快地又拿出三台机器。阿爽挑选了大约20分钟，终于选定一台。屏幕无灰尘、无点，表层无瑕疵，看样子相当不错。



▲这些部位的检查就当是例行公事吧。



▲如果店里没提供测试记忆棒，那就在菜单状态下仔细检查屏幕。

选择周边

阿爽问："接下来我们该干什么？"我答："接下来要挑选配件，等全部挑选完之后，再'观赏'机器的降级过程。"

阿爽："我刚才挑的是普通版机器吧？据说豪华版要加180元。"

这时店员说道："现在Sony已经不生产普通版PSP了，您所买的机器等于是将豪华版配件扣除在外的。这套配件包括：一根挂绳，一个软包，一根32M记忆棒，一套线控耳机。全套价格为180元。"

阿爽："这些配件可以单买吗？"

店员："本店可以单买，挂绳10元，软包20元，线控耳机145元，全部保证原装。"

我："从这位小姐的报价看来，软包比较值得购买。线控耳机则贵了一点。你确信你会经常用PSP听歌吗？我的经验是许多买了PSP的人在几个月之后都很少碰线控了。再说了，用最常见的3.5毫米接口耳机也是可以接PSP的，只不过没有线控功能。所以我建议，线控耳机暂时不考虑了，就单买一个软包吧。"

阿爽："好吧，就照你说的买。那其他配件呢？电池？贴膜？记忆棒？据说PSP玩游戏需要引导盘。"

我："拆包的原装电池在店里售价大约是120元，我觉得电池没必要购买第二块。因为原配的电池可以用5个小时左右，应该够你用了。和线控耳机的情况一样，许多人在购买了第二块电池之后发现平时很少用到它，毕竟没有人是每天8小时都玩PSP的。听我的没错，别买第二块电池了。"

"贴膜可以选择Hori或卡登士，前者售价约50元，因为口碑好、销量高，因此假货充斥于市场；后者售价约40元，暂时无假货。两个牌子的质量都很好，Hori膜比较明显的一个特征是贴在黑色部位后可以观察到淡紫色反光，卡登士膜的反光则无任何颜色。引导盘暂时也不需要购买，最新的3.03-OEB系统支持免引导玩大部分游戏，少数几个游戏例如《怪物猎人》需要引导盘，为了这少数游戏不值得买盘。你暂时先忍一忍，玩玩其他的游戏。相信后续破解技术会让所有游戏都支持免引导的。"

店员应要求拿来Hori、卡登士两种膜，我一眼便看出Hori膜是假的，因为透过包装纸可以看到擦拭布是丝滑质地，而不是原装的毛糙质地。为什么规模这么大的店却出售假冒Hori膜？相信是因为竞争激烈导致的。假如A店以50元卖原装贴膜，B店以20元卖组装贴膜，那么A店的生意多少都会受到一点打击，最终结果是大家都来卖假货。不良竞争会给市场带来严重恶果，这句老话说了无数遍，但又有几个商家能老老实实做正当买卖呢？

因为一眼就看出Hori贴膜是假的，我也就没必要拆包继续检验了。我委婉地对店员说道："请问，这是有淡紫色反光的那种Hori膜吗？"店员说道："这是改良之后的Hori膜，已经没有了淡紫色反光了。"听她这解释，我心里明白了，一问售价，开价30元，看来是假膜无疑了。我和阿爽最终选择了卡登士贴膜。现在组装贴膜的做工已经相当优秀，透明度已经和原装膜几乎一致，贴在机器上之后效果确实不错。但这些组装膜的缺点是耐磨性没有原装膜那么强，平时轻微的摩擦很容易在组装膜上留下痕迹。我自用的机器在两年前贴了一张Hori膜，至今光亮无比，而有些同事买的组装膜用了几个月后便磨损了，两种膜在质量上的区别可见一斑。

我告诉他，接下来我们还要选PSP数据线以及记忆棒。数据线现在大部分都是组装货，和电脑上的USB数据线是通用的。组装线并不影响速度，可以放心购买。

"本店的USB数据线为Sony原装，售价10元。"店员说道。

"不是一直都卖5元么，在老顾客面前还玩这招？"我开始和店员砍价，因为是随机器一同购买，她同意了我还的这个价格。不过大家平时去买的话可能还是要10元吧？碰到这种情况大家可以去电脑城里转一转，USB线这种产品肯定售价在5元左右。

我叫店员拿出几款记忆棒，向阿爽继续介绍："记忆棒现在品种很多，当然我不是说原装和组装之分，而是说组装中还分有很多品牌。组装里比较流行的是2G及4G记忆棒，2G记忆棒里比较流行的是1959M和1939M两种，前者拷贝、读取速度一流，可以达到8M/1秒，价格在200元出头；后者的读取速度还行，但拷贝速度只有每秒4M左右，价格为140元。4G记忆棒现在只有慢速版一种，容量为3876M，读写成绩和1939M的2G记忆棒几乎一致，价格约为380元。"



▲阿爽琢磨着2G记忆棒究竟能拷多少个游戏。

阿爽："看中速度就选1959M的2G记忆棒，看中容量就选3876M的4G记忆棒，对吧？"

我："是的，前段时间网上有传闻说4G记忆棒即将推出高速版，读写速度可以达到1959M的2G记忆棒水准，但现在市面上一直没看到这批货，这个消息暂时还不可信。现在买2G还是4G就看你自己选择了。大部分PSP游戏都在300～800M左右，再拷点模拟器游戏，2G记忆棒其实勉强够用。我们当年可是从512M、1G一直用到现在呢。"

阿爽犹豫了一会儿，最终选定1959M的2G记忆棒。看来他宁愿选择低容量的高速记忆棒，也不愿意选择慢速的高容量记忆棒。4G的话，高速版正式推出之后再考虑购买吧，至此PSP挑选工作基本结束。店员帮我们在2G记忆棒里拷满了游戏，这样阿爽在火车上有的玩了。

阿爽的购机清单

最后，把阿爽这套机器的价格列出来，给大家一个参考——1.5普通软降版PSP：1430元，卡登士贴膜：35元，PSP原装软包：20元，USB数据线：5元，1959M的高速2G记忆棒：215元。全套PSP一共花费1705元。在付完款之后，我送阿爽到火车站，他带着PSP开心地登上了回家的列车。可以想象PSP将伴随他度过一个愉快的旅途。恭喜阿爽终于开始了他的掌机生涯，也希望这篇小小的买机记可以帮助大家挑选到完美的PSP，谢谢大家观赏！



▲全套终于搞定了，付款走人！

《阿爽买机记》后续

1个小时后……

"喂，喂，恐龙么？"

"阿爽？火车上蛮舒服吧！祝你一路顺风哦，到了新疆别忘了报个平安。"

"啊……谢谢你这段时间的款待呀。对了，我想问个问题，为什么我没法运行PSP游戏？是不是因为没有引导盘？"

"不可能呀！我们选的明明是可以软降的2.71版PSP呀，刷成3.03-OEB后啥游戏都可以玩！"

"但是我现在机器里运行任何东西都报错。"

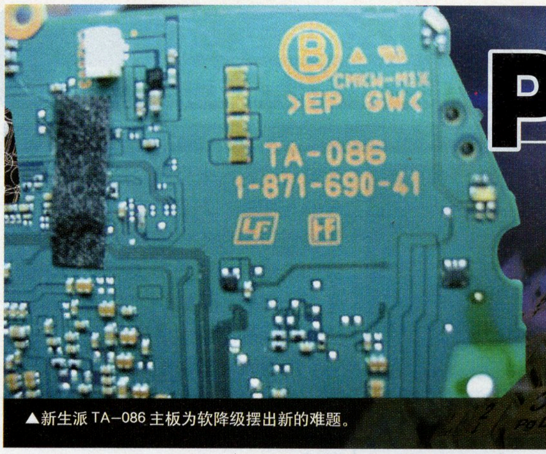
"那个……好象……我们光顾着聊天，似乎机器没拿去软降？"

"……"

18个小时后

《广州日报》为您送上最新消息，今日广州至新疆乌鲁木齐的一辆列车上发现一座人形石像。据目击者的证词得知，该旅客正打着电话，突然身体化为石头并僵立于座位上。警方怀疑是旅客是在电话中受到莫名刺激石化而成，该雕像在座位上摆出惊恐表情，而手里拿着的东西经专家鉴定后确认为Sony公司出品的PSP手掌游戏机，系统为2.71。目前此案正在全力侦破中……

PSP降级大百科



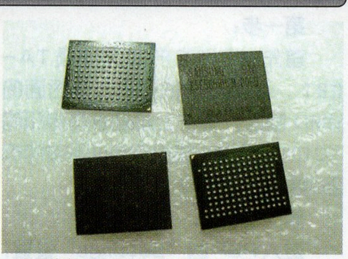
▲新生派TA-086主板为软降级摆出新的难题。

PSP降级，永远是玩家讨论的热点话题之一。由于新生产的PSP都为高版本主机，而目前对于DevHook等自制软件兼容性最好的固件版本依旧是1.5版，因此降级就成为打算购机的玩家最关心的问题，而每次有新的高版本降级软件诞生也都会造成新一轮购机风潮。尤其是破解了PS模拟器的“OE系列”自制固件发布后，许多坚持购买正版的玩家也难免为之心动，而刷新自制固件也必须在1.5版本PSP下执行，因此降级就成为“当务之急”。我们的《PSP降级大百科》就将为您介绍有关降级的全面信息。

文 ZinniaSun

降级技术综述

所谓PSP降级，就是指将PSP主机闪存中存储的高版本固件更新为低版本固件。由于Sony认为这是一种“历史的倒退”(实际上是因为低版本固件存在漏洞太多)，因此并不允许通过运行官方升级程序进行降级，并且通过各种加密技术将写入Flash0固件区域的存储通道隐藏了起来。可惜魔高一尺，道高一丈，为了获得自由，黑客们在不断尝试各种方法实现PSP降级。而从目前的技术来看，降级共分为软降和硬降两大类。所谓软降级，就是通过在PSP上执行特制的降级软件来实现PSP降级；而所谓硬降级，则是通过拆机取下PSP主板上的闪存芯片直接通过编程器写入低版本固件程序实现PSP降级。软降级的优势是显而易见的，零成本、无需拆机就能轻松降级何乐而不为？但由于技术上的限制，目前能够进行软降级的PSP还非常有限。而硬降级的优势在于广泛适用各种版本的PSP，甚至包括已经变成砖头的PSP，但需要拆机、由电玩店收费提供始终令玩家更加企盼软降级技术的完善，而只将硬降作为后备选项。



▲用于存储PSP固件的闪存芯片，降级实际上就是将低版本固件写入这块芯片的过程。

TA-079、TA-081主板 2.71→1.5固件降级程序

主板型号	目前可用降级软件
TA-079、TA-081	2.8→1.5、2.8→2.71、2.71→2.71以下任意版本、2.6/2.5→1.5、1.5→1.0
TA-082	2.8→2.71、2.71→1.5
TA-086	2.8→2.71

从表中我们可以看出，目前软降最高版本为2.8，2.8以上版本PSP都不可通过软降回到低版本。而除TA-086主板只能软降到2.71以外，其它三种主板均可降级至1.5版本。TA-079、TA-081主板PSP软降级最为成熟，2.71以下版本的PSP可以通过升级主机到2.71版实现软降，而2.8版则可以首先降级到2.71再进行下一步降级过程，回到1.5版本。

TA-082主板的低版本PSP则需要通过官方升级包升级到2.71版后进行降级，2.8版本PSP可以首先降回2.71版后，再进行下一步降级过程返回1.5系统固件。

TA-086主板目前只能由2.8版本固件降级为2.71版本固件，而无法通过软件再进行下一步降级。而TA-086主板PSP在外观上与TA-082主板完全相似，UMD舱右上方都会有IC1003字样，因此玩家要是想买一台可降级1.5版本的PSP就要小心了，最好的验证方法是在2.71版本固件下执行降级程序“TA082 idstorage Change”，如果出现了一行英文提示说你不是TA-082主板，而并非让你按×继续保存固件修改信息的过程，则说明你手中的PSP是TA-086主板，无法软降1.5版本了。

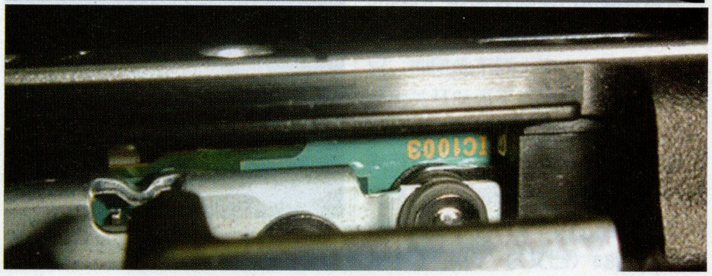
下面我们就来对2.71→1.5、2.80→2.71以及PSP硬降技术——进行详细介绍，为您提供最为完美的降级方案。但也请大家注意，降级属于高风险行为，即使严格按照以下介绍的操作步骤操作，也不能保证100%成功，因此还希望大家在降级前慎重考虑、降级时小心操作，并最好在联系好硬降恢复店家以备后患。

TA-079、TA-081主板 2.71→1.5固件降级程序

傻瓜包下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/Down/271.rar

虽然TA-079、TA-081主板PSP的2.6、2.5、2.0版本固件都分别有各自的降级程序，但2.6、2.5固件降级程序需要特定《GTA》UMD游戏，2.0版本降级软件成熟性欠佳，在对比了各个降级软件的易用性、安全性等方面后，笔者还是推荐大家首先将PSP升级至2.71版本后再采用这款2.71→1.5固件降级程序进行降级。这款降级程序由Dark Alex制作，利用了2.71系统的TIFF漏洞激活，而且从目前网络上反馈的信息上看，成功率也是非常高的。

降级技术综述

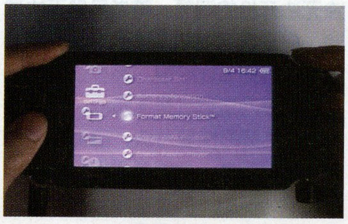


▲这个就是一台TA-082或TA-086高主板型号PSP。

目前市场上的PSP共有四种型号的主板，分别是TA-079、TA-081、TA-082和TA-086，而要想分别前两者与后两者，方法还是比较简单的：打开PSP主机UMD光盘盖，然后用几乎与PSP上表面平行的目光向里面望，如果右上角印刷有倒着的“IC1003”字样，那么就能确定其主板为TA-082、TA-086型主板，无法使用这款软件进行降级。而只有右上角无此信息的PSP才有可能是TA-079或TA-081主板PSP，可以进行降级。下面就让我们来看看降级过程的详细操作吧。

降级步骤详解

原版降级程序需要在1.5版本机器上生成降级辅助文件，而这里我们为大家提供的傻瓜包已经整合了需要在1.5版本主机上生成的辅助文件，因此操作步骤就相对简单一些。



▲格式化记忆棒后再安装降级程序。

第一步：

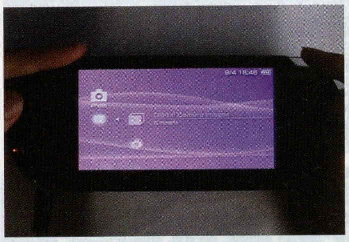
下载降级傻瓜包，并将其解压到PSP记忆帮根目录下即可。这里建议大家采用32MB原装记忆棒进行降级，并且首先在PSP上对记忆棒进行格式化后再安装降级包。

降级包安装完成后建议大家首先去掉PSP电池对其放电，或是选择Setting菜单下System Settings，选择Restore Default Settings重置系统，然后将System Language设置为英文或日文，注意这两个步骤一定要完成，尤其千万不要使用中文

系统，很可能导致降级失败，PSP变成砖头机。

第二步：

完成所有准备工作后，安装好电池并插上电源，保证PSP有50%以上的电池电力，就可以开机进入降级过程了。由于刚刚的放电，在打开PSP后会首先进入时间等信息设定界面，只要保证系统语言是英文或日文就可以。

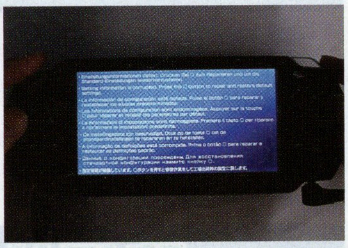


▲选择 Photo 后系统开始读取 hw.tif 文件进入降级状态。

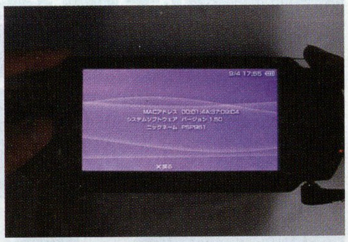
在系统开启后直接选择Photo图片项（日语系统选择“フォト”），系统就会开始预览hw.tif图片，这时等待片刻后如果进入一个红色屏幕的记忆棒读取过程，则说明降级程序开启成功。由于TIFF漏洞并不是非常稳定，因此并不是每次都能成功开启这个降级过程。如果没有进入成功系统会在等待片刻后黑屏自动关机，由于还没有开始进行任何对PSP Flash0区域的读写，因此并且对PSP不会造成任何损伤，大家大可不必担心，只要别在系统开机状态下扳动开关强制关机，就不会产生任何影响。只要待机器完全关闭后再次开机重新进行降级过程就好。另外如果你的PSP反复数次都无法进入降级过程，那么请检查Settings（日文为“设定”）中的Photo Settings（“フォト设定”）设置为Normal（“标准”）或Fast（“速い”），根据测试设置Slow（迟い）会无法启动降级程序。一般在开机后不要点选任何其他图标而直接进入Photo都会有很高的成功率。

第三步：

降级程序开启成功后会进入持续大约2分钟的记忆棒读取红屏过程，这时千万不要关机，完成后系统会自动关机，下次开机启动就能看到显示着各国语言的系统文件错误画面，按○后需要重新选择语言、输入名称……就好像设置刚刚出厂的PSP主机一样，需要重新设定各种信息。完成这些过程后，又一台1.50版本的PSP就顺利诞生了。如果红屏关机后再开机毫无反应，那就说明降级彻底失败。



▲显示着各国语言的系统文件错误画面。



▲又一台 1.5 版本 PSP 诞生了。

降级软件评析

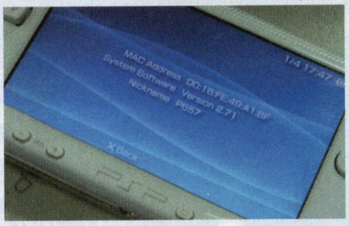
经过笔者多次试验，发现这款降级程序的成功率还是很高的，尤其是在32MB原装记忆棒上的程序启动率非常高，不会出现像许多玩友反映的那种连续数次启动失败的问题。这款降级程序通过TIFF漏洞启动了记忆棒根目录下的d.bin程序文件，开始将DOWNDATER目录下的1.5版本文件写入到PSP的Flash0区域，从而实现降级的目的。因此整个降级过程中Flash1区域中记录的系统设置是不会被清除的，因此如果你选择设置为中文语言的2.71版本PSP进行降级，就很有可能导致降级后Flash1中设置的语言在1.5版本PSP的Flash0区域无法找到，从而导致PSP变成砖头机，这就是上文一定强调用日文或英文进行刷机的主要原因，当然并不是惟一原因。如果你的PSP由于语言设置为中文而导致降级失败，这里也给大家介绍一些补救方法。

第一个补救方法是从网上传出的，但是笔者由于手头暂时没有降级失败的机器，因此也就无法证实，只是贴出来给大家做一个参考。急救办法为开机并打开左侧的Wi-Fi开关，然后按住HOME+SELECT+START几秒钟，就会出现显示着各国语言的系统文件错误画面，重启后就会恢复1.5版本PSP！这种方法的原理实际上是通过热键进行Flash1数据的重置，这样就可以刷掉那些错误的设置，从而解决无法开机的问题。笔者虽然无法试验，但是根据其他玩家的一些回复上看可行性应该比较高，至少这种零成本的恢复方法试试是无妨的。

有免费的恢复方法，自然也有付费的恢复方法，那就是采用硬降技术来修复砖头机，而硬降修复的详细过程介绍还请大家参看后文。

TA-082主板 2.71→1.5固件降级程序

傻瓜包下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/Down/271TA082.rar



▲一台 TA-082 2.71 版本 PSP，今天就拿它来开刀！

Sony不断地通过推出高版本主机为PSP加上一把锁，而黑客们却在不断地寻找钥匙来打开这把锁。由Dark Alex推出的2.71固件的TA-082降级软件通过保存主机信息、修改官方降级包数据的方法终于实现了TA-082主板的降级。而TA-082主板2.71固件作为目前市面上最为常见的主机型号，降级软件的推出对主机价格无疑又一次造成不小的影响。下面就让我们来看看使用这款软件降级的详细步骤吧。

降级步骤详解

第一步：

首先判定你的PSP是不是TA-082，判定方法依旧是打开后面的UMD舱盖，看右上角是否有倒印的“IC1003”字样。如果至少说明你的机器可能是TA-082。

第二步：

进入PSP的“Settings”设置，选择“System Settings”→“Restore Default Setting”，将系统设定为出厂设置，重新设定系统语言为英语或日语，千万不要设置为中文，否则可能变砖。



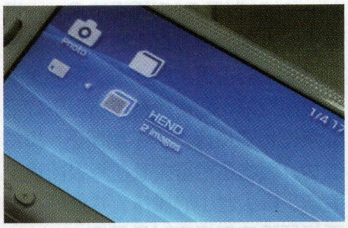
▲在这里清除设定回复到出厂状态。

第三步：

使用PSP或电脑格式化记忆棒（格式化是为了清除一些有可能影响降级的文件，提高降级成功几率，格式化前先将存档等文件备份好），并下载网络上的降级傻瓜包，直接将其解压缩到记忆棒根目录下。傻瓜包中已经整合了HEND以及1.50官方升级包。

第四步：

接上PSP电源后将其打开，直接进入“PHOTO”菜单中的“HEND”，如果屏幕先蓝后绿，则表示启动成功，不成功则关掉后重试，直到成功启动为止。



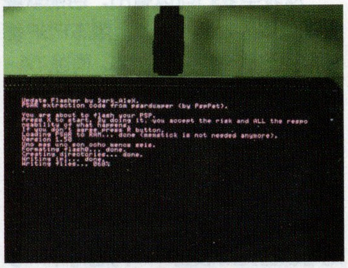
▲运行 HEND 激活自制程序启动功能。

第五步：

HEND运行成功后选择“Game”→“Memory Stick”中的“TA082 idstorage Change”，如果你的主板不是TA-082，这里会有一行英文提示，那么证明你的PSP主板为TA-086高版本主板，无法可靠降级，请你马上格式化记忆棒，放弃软降级。如果你的主板是TA-082，屏幕上则会提示你按×键开始修改主机信息，待系统信息读取完成后会自动退出程序。

第六步：

返回了PSP系统界面后再次进入“Game”→“Memory Stick”，选择红色的图标的“PSP Update ver X.YZ”运行，如果你的PSP拥有75%以上的电量，并且已经做了第五步，那么这里就可以直接按×键测试你的RP了。记得中间一定保证PSP不能关机、不能断电，否则直接变砖。等待片刻后程序运行结束，提示“press X to restart the psp”按×键重新启动PSP。



▲正在进行降级中的 PSP 屏幕显示了一堆描述文字。

第七步：如果下面迎接你的是熟悉的设置信息错误的蓝屏画面，按○键重启后如果看到了出厂设置画面，那么恭喜你，你已经拥有了一台1.50的PSP了！下面就不用笔者多多介绍了吧，快点找个3.03 OE-B来刷机吧！

TA-079、TA-081、TA-082、TA-086主板 2.80→2.71固件降级程序

傻瓜包下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/Down/280.rar

0okm这位总是爱说大话的黑客很早就号称自己已经掌握了TA-082主板降级1.5版本技术，但直到Dark Alex等人放出TA-082主板2.71→1.5降级程序也没有见0okm发布在自己的研究成果。不过这位黑客虽然辜负了大家的期望，但总算弄出了一个目前看来全主板适用的2.80→2.71降级程序，一来为非TA-086主机后续降级工作做准备，二来也让TA-086主机降级到2.71后能够使用DevHook引导软件运行ISO。

降级步骤详解

第一步：

在通过“Settings”→“System Settings”→“System Information”确认你的PSP系统版本为2.80后，再选择“Format Memory Stick”格式化记忆棒，然后将下载的2.80→2.71降级傻瓜包解压到记忆棒上，选择“Restore Default Setting”恢复主机出厂设置，这时一定注意将系统语言设定为English（英语），插上电源准备开始降级。

第二步：

打开“Photo”→“Memory Stick”→“xLoader 280”，这时如果死机没有图片打开，则需重新启动PSP再试，直到成功重启为止。



▲这个图标就是xLoader的启动程序了。

第三步：

运行“Games”→“Memory Stick”→“2.7DDforTA-079-086FW2.80PSP”程序，屏幕会出现黑底白字以及一段红字警告，这时按下PSP上的○键开始降级。



▲使用这款程序就能为PSP进行2.80→2.71降级过程。

第四步：

开始降级后，屏幕上会不断更新降级信息，最后文字停止滚动，出现“Finish”字样，这时就可以关闭PSP重新启动了。

第五步：

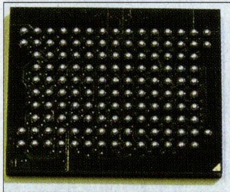
开机启动就能看到显示着各国语言的系统文件错误画面，按○后需要重新选择语言、输入名称……完成这些过程后，看看自己的主机版本信息，一台2.71版本的PSP就顺利诞生啦。



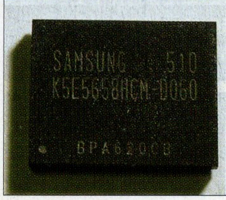
▲需要重新输入各种信息。

硬降级技术详解

去年5月中旬，上海某电玩店声称提供通过“吹芯片”为PSP降级的服务，顿时间这个消息就在整个网络传得沸沸扬扬。但就在不久之后，就有人称这是一种“不完全破解”方法，而且并不是所有主机都能通过这种方法降级。其实最早提出这种破解方法的是PSPChina论坛上一位网友，当时很多FW2.0机器由于种种原因降级失败，都变成了无法开机的砖头机，通过研究发现，可以拆下Rom芯片通过编程器手工写入数据的方法来修复这种砖头机。



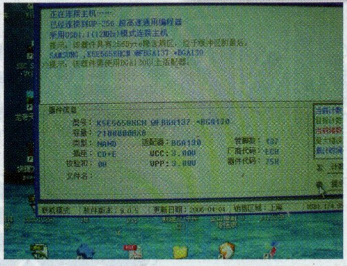
◀这就是BGA封装后用来植珠焊接的锡球



◀从PSP上拆下的三星Nand Flash Rom。

由于PSP的Flash Rom芯片采用了BGA封装，并非单个针脚焊接，而是通过锡球植珠的方式固定在电路板上，拆卸时就需要用到热风枪在300度高温下熔化锡球，因此网上很多人称这种方法为“吹芯片”刷机。拆下的机器通过编程器制的引脚读写驱动，就可以访问这块三星制造的Flash Rom中存储的数据内容，之后的过程实际上采用的就是最原始的破解方法，完整DUMP一个正常的FW1.5机器数据后写入到砖头机芯片上，再将芯片装回，就可以实现砖头机的修复，当然后来传出的降级方法也同上类似，只不过将砖头机换成了FW2.0+的PSP。

但最初这种技术无法保存闪存芯片中的主机编号（主要包括机器主板上印刷的编号和条形码）、Mac地址、



▲将Flash Rom芯片与编程器连接号后就可以通过电脑软件来读取、写入信息。

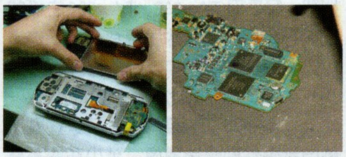
UMD编号等硬件加密数据，而刷新Flash Rom中的固件时如果直接照搬别的机器数据，就会导致固件程序记录与机器硬件编号不匹配，从而导致无法启动UMD、进行正常固件升级甚至黑屏无法开机等问题。而经过了长时间技术上的不断改良，现在最新的硬降技术已经能够完美为各种主板、各种固件型号的主机进行降级了。

降级步骤介绍

为了给大家带来一个全面的降级过程介绍，本次笔者特意走访了位于深圳市万商电脑城的漫游乐趣电玩店，进行了降级过程实拍，首先感谢“漫游乐趣”提供的帮助，下面就让我们来看看硬降的实际过程吧。

第一步：

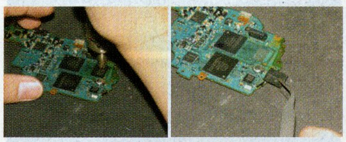
打开PSP，取出主板，右侧的那块长方形芯片就是存储PSP固件的闪存芯片了。TA-079所使用的是K5E5658HCM-D060 3.0V/2.5V而TA-082、TA-086则是采用的K5E5658ACM-D060 1.8V/1.8V，均为三星生产，BGA封装32MB NAND Flash + 32MB 333MHz DDR SDRAM的芯片。



▲拆开PSP，找到闪存芯片。

第二步：

采用热风枪在300度高温下均匀“吹”芯片表面1至2分钟，就会看到焊锡熔化渐渐流出，用镊子将芯片取下，就可以准备放在编程器上写入新的固件信息了。



▲加热完成后就可以用镊子轻轻取下芯片了。

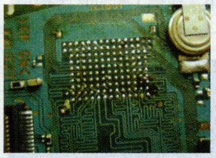
第三步：

将芯片放置在编程器上，之后就是使用编程器已经制作好的驱动对芯片进行书写。这里将使用国内景天电子出品的UP-256对K5E5658HCM-D060及K5E5658ACM-D060书写，对于不同版本的芯片还需使用不同的驱动。由于涉及商业机密，笔者在这里只给大家提供一张编程器图片，相信熟悉这款编程器的朋友已经大致明白该怎么做了吧。



第四步：

待芯片写好之后，我们所要做的就是将固件芯片再次安装回PSP主板，而焊接操作也只是重复刚才的拆卸操作而已。首先清理主板上的残锡，然后重新进行植珠，之后再将固件芯片按照原先的位置对齐主板上，并用热风枪再次加热至焊锡溶化，冷却后相应焊点将自动联结起来。将PSP重新安装后，开机就能看到熟悉的1.5界面了。



◀清理残锡、重新植珠后就可以将芯片吹回去了。



▲又一台1.5的小P诞生了。

文 ZinniaSun

小P变成掌上PS，更多经典游戏在等你！

3.03 OE-B自制固件更新指南

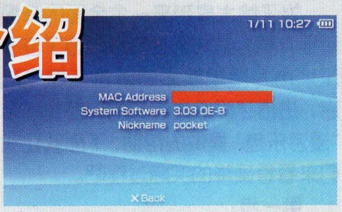




2006年岁末，一款名叫3.02 OE（Open Edition：开放版）的自制固件敲开了PS模拟器的大门。而不久后更新的3.03 OE又将模拟器说明书制作方法攻破，官方模拟器至此全面告破。瞬时间，游戏匮乏的PSP掌机上拥有了无数免费的PS游戏供玩家选择，许多本来对掌机不感兴趣的玩家也都为此专门购买了PSP，而为我们带来这一切的正是黑客Dark Alex。下面我们就来看看这款由Dark Alex出品的超强自制固件的使用说明。

3.03 OE-B介绍

Dark Alex的自制固件每个版本都为PSP玩家们带来了惊喜，2.71 SE首创免光盘直接运行ISO功能，3.02 OE首创了PS模拟器破解，而这次的3.03 OE又加入了PS镜像压缩、PS模拟器说明制作、游戏中CPU超频、全屏幕高清AVC播放这些功能，再加上支持PRX外挂插件还可对功能进行扩充，强大程度实在让人汗颜。与DevHook相比，自制固件采用刷机方式直接写在PSP主机存储芯片上，脱离记忆棒也能正常使用，而且在游戏运行方面更加方便直接，刷机过后仍然可以使用DevHook等自制软件，惟一的缺憾就是取消了原固件中的中文、韩文系统语言，但相比其强大的功能，这小小的缺憾也就不足为过了。



▲3.03 OE-B无疑是当前最为火爆的PSP"黄金固件"。

功能详解

系统固件原始版本为最新3.03版。

可以运行各种3.0x高版本固件才能运行的游戏。

支持1.5版本PSP下运行的各种自制程序。

支持记忆棒自制程序破损文件消隐以及PSP官方启动动画屏蔽功能。

支持免UMD引导，无需引导软件直接运行记忆棒ISO游戏。

支持PS官方模拟游戏。

支持PS镜像压缩功能。

支持重新编译document.dat帮助文档。

支持区域伪装功能，甚至可以设定为全区域，播放UMD视频光盘中各地区的锁定视频。

支持480×272全屏幕高清晰AVC视频播放。

支持×键和○键互换功能。

支持免上网激活WMA播放功能。

支持免上网激活Flash Player功能。

在UMD/ISO游戏模式中加入了CPU超频设置，可以选择默认、222、266、300、333共5种CPU主频选项。

安装方法

由于这款自制固件与2.71 SE、3.02 OE同为Dark Alex出品，因此3.03 OE在安装、升级的方法上也与2.71 SE、3.02 OE完全相同。经笔者测试，这款自制固件适用于1.50版本和刷新了2.71 SE、3.02 OE自制固件的PSP使用，不论你是通过硬降级还是软降级手段达到1.50版本（包括TA-082主板或更高版本主板在内硬降1.5的PSP），都可以刷成3.03 OE-B系统来运行PS模拟器。但采用TA-082、TA-086主板的主机在刷过自制固件后很有可能无法通过自制固件安装包中自带的修复程序降回1.50版本了，因此还是希望使用TA-082、TA-086主板硬降级的玩家在刷这款自制固件前慎重考虑，至少在联系好能够提供硬降级服务的店商后再刷，以保证刷机变砖后能通过硬降技术进行修复。

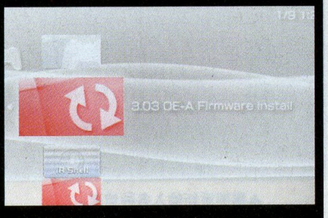
第一步 下载3.03 OE-A的安装程序，解压缩后将里面的oeupdmaker、oeupdmaker%、303oeflasher、303oeflasher%四个文件夹复制到PSP记忆棒下的PSP\GAME文件夹下（使用2.71 SE、3.02 OE的玩家放在PSP\GAME150文件夹下）。

第二步 下载SCE官方的1.50和3.03固件升级包，并将升级程序EBOOT.PBP文件名分别改为150.PBP和303.PBP，拷贝到记忆棒中PSP\GAME\oeupdmaker文件夹下。

第三步 保证记忆棒仍然有20MB以上的剩余空间，然后在PSP上运行"3.03 OE-A Update Maker"，程序会自动生成混合固件数据包，完成后自动回到系统界面。

第四步 将PSP\GAME\oeupdmaker下生成的DATA.DXAR拷贝到PSP\GAME\303oeflasher文件夹下。

第五步 （使用本刊提供的网络傻瓜包从这一步开始做起就可以。）在PSP电量高于75%的情况下运行"3.03 OE-A Firmware Install"进入刷机程序，按×键开始刷机。这时一定保证PSP不会被意外断电或关闭，否则很可能导致PSP直接变砖。稍等片刻后刷机完成，当显示"Done，Restart the psp manually."的字样后，表示刷机完成，扳PSP开关数秒关机再重新启动，就会看到固件已经更新到3.03 OE-A了。另外，刚刷完的系统可能会提示设定信息错误而出现蓝屏说明信息，不必慌张，只要在确定后重新对PSP进行出厂设置即可。需要注意的是OE-B里无法将系统语言设定为简、繁体中文，即使你选择中文，系统也会自动设定为英文界面，但不会由于语言选择错误导致PSP变砖。



▲运行3.03 OE-A的刷机主程序。

第六步 下载3.03 OE-B安装包，解压缩后将里面的OEB_UPDATE文件夹拷贝到PSP\GAME150下。

第七步 在PSP上运行"3.03 OE-B Update"，程序会自动完成升级过程并返回PSP主界面，至此，最新的3.03 OE-B自制固件安装完成。



▲最后启动"3.03 OE-B Update"完成最后的升级过程。



▲新版本加入对PS模拟器动画图标和预览背景音乐的支持。

傻瓜包下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/OE/OEB.zip

再次强调，刷机属于风险行为，希望大家严格按照以上步骤操作，切记刷机过程不能断电。

使用介绍

多版本软件支持

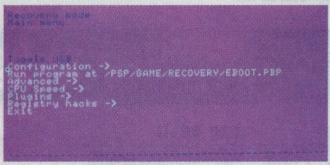
与前几个版本自制固件相同，3.03 OE–B 依旧是靠不同的文件夹命名来识别自制软件以哪个版本的固件内核进行启动，在OE–B默认设置下，记忆棒中的PSP\GAME 文件夹是用来存放3.03 版本固件才能运行的软件，像Sony官方PS模拟器、游戏Demo 等。而原来1.50系统下运行DevHook、模拟器等各种自制软件则需要放置PSP\GAME150文件夹下才能运行，或通过修改配置（方法见下文）使PSP\GAME 变成运行1.50系统自制软件的文件夹。3.03版本运行的自制程序需要放置在PSP\GAME303文件夹下。

直接运行 ISO

自制固件还能识别记忆棒根目录下ISO 文件夹中的.iso、.cso 格式的游戏镜像，并通过选择PSP 主菜单中的“Game”→“Memory Stick”下程序图标直接启动PSP游戏ISO。目前3.03 OE–B可以支持所有版本的ISO游戏！初次刷“OE 系列”自制固件后默认设置中没有开启免 UMD 引导运行 ISO 的功能，设置方法同样见下文。至于3.03 固件所具有的摄像头、音乐显影器以及PS3遥控操作功能就不用多说了。本次PS 模拟器转换软件升级比较重大，下文我们会详细介绍使用方法。

修复模式介绍

按住R键再开启PSP，就能进入3.03 OE–B的修复模式，在这里我们可以配置 OE 自制固件的各种强大功能。第一项“Toggle USB”与PSP的USB连接功能相同，通过USB连接电脑可以直接将PSP 里的记忆棒识别为可移动磁盘。第二项“Configuration”配置



▲修复模式的主菜单。

菜单，按×键确定后就能看到里面的选项。

- **Skip SCE logo：** 可以一定程度加快启动速度，屏蔽 SCE 的启动 logo，同时也可以使PSP 在放入UMD 的情况下不自动启动UMD（“Enabled”表示开启，“Disabled”表示关闭，以下选项相同）。
- **Hide corrupt icons：** 隐藏破损文件，但是开启后读取游戏图标时将会有片刻的延迟。
- **Game folder homebrew：** 选择PSP\GAME文件夹的核心模式为1.50或3.03。
- **Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP：** 开机自动运行记忆棒中PSP\GAME\BOOT\EBOOT.PBP文件，可以自由更换为任何程序，如果该程序是1.50版本自制软件，则需要将“Game folder homebrew”设置为1.50。
- **Use No–UMD：** 免UMD引导直接运行游戏 ISO。
- **Fake region：** 设定虚假区域版本，以便播放需要验证区域信息的UMD电影光盘。
- **Free UMD Region：** 设置 UMD 电影的区码为全区码。

在设定完成后选择第一项“Back”即可返回主菜单，之后选主菜单中的“Exit”即可保存设置重启 PSP。主菜单的第三项“Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”则是启动修复程序，一旦3.03 OE–B损坏需要重新安装或是想降回低版本官方固件就需要配合3.03 OE安装包中的恢复程序进行恢复（具体方法与SE–A相同）。主菜单的第五项“CPU Speed”中已经开放了UMD/ISO运行游戏时的主频设置，进入后选择“Speed in UMD/ISO”就会在默认、222、266、300、333 五项之间切换。主菜单的第六项“Plugins”允许玩家在OE–B下加载各种PRX 格式插件，首先你需要将插件放置在记忆棒 PSP\seplugins 文件夹下，然后在这个文件夹下创建一个名为game.txt 的文本文档，按照“ms0:/seplugins/xxxx.prx”的格式写入文本，即可在“Plugins”中显示出该插件的激活指令。写在game.txt中的插件会在游戏中激活；而如果创建名为 vsh.txt 的文本，插件就会在OE–B系统菜单下激活；而写在pops.txt的文本中，插件则会在PS 模拟器下激活。主菜单的第七项“Registry hacks”也比较有用，里面的三项分别是交换×/○键、免上网激活WMA播放以及免上网激活 Flash 播放器功能。

高清晰 AVC 视频

Sony为了保证UMD视频光盘的优势，因此有意将PSP固件Video菜单中直接播放的AVC视频大小进行了限制，最高支持 368 × 208 解析度 16：9 画面并没有达到PSP 屏幕480 × 272 的最高解析度。而现在，3.03 OE–B已经彻底解除了这方面的限制，可以直接通过 PSP 播放高清晰视频了。有关 AVC 视频转换，请参看专辑中相关文章。

PS模拟

压缩 PS 模拟游戏制作

下面要为大家介绍的将是OE–B的重头戏——官方 PS 模拟器压缩镜像功能以及帮助文档的制作。从3.03 OE–A’起PS模拟游戏制作又向前迈进了一大步，在继续兼容上一版本转换出来的模拟游戏同时，新版本提供了压缩镜像的功能，能够生成更小的PS模拟游戏，而在运行速度上依旧保持流畅的特性，可以说功能已经完全超越了官方PS模拟器。在使用Dark Alex提供的新版软件制作PS 模拟游戏前，我们依旧需要首先准备一款官方PS 模拟游戏以及对应的 Keys.bin 解锁文件。下面就来一起看看详细制作步骤吧！

第一步 在解压的 3.03 OE–A 安装包中有个 popstation 文件夹，将其中的 cygwin1.dll（生成Eboot.pbp的编译库文件）、cygz.dll（压缩镜像文件的编译库文件）两个文件复制到电脑Windows 文件夹的 System32 子目录中。

第二步 在电脑上建立一个文件夹，将官方PS模拟游戏中的 EBOOT.PBP 文件拷贝到这个文件夹中，并将名称更换为 BASE.PBP。

第三步 将.img、.bin以及.iso格式的PS游戏光盘镜像文件复制到该文件夹中，并且将 popstation 文件夹下的 popstation.exe 可执行程序也一同复制到该文件夹下。

第四步 在该文件夹下新建一个文本文档，写入如下指令：“popstation "DraculaX" SLPM86023 9 draculax.iso”。其中 "DraculaX" 表示游戏存档名称，SLPM86023表示游戏存档编号，玩家只要对每个游戏设定不同的存档编号，无需第三方工具也可以防止存档覆盖了（游戏在记忆棒PSP\SAVEDATA 下创建的存档文件是根据编号命名的）。注意游戏编号的前4个字母代表区域，共有 12 个，一般设定为 SCUS 或 SLUS 即可，不可以随便乱设4个字母。而后面的5位数字是可以随意填写的。draculax.iso 前面的数字 9 所表示的就是压缩等级，可以设定为 0–9 之间的任意数字，而 draculax.iso 就是镜像文件名称，可以根据自己的镜像文件修改。之后将这个文本的后缀由.txt 修改为.bat。

第五步 在保证以上几个文件齐全的情况下，双击.bat 文件，系统则会弹出窗口开始进行转换，稍等片刻后会在该文件夹下生成一个 EBOOT.PBP 文件。

第六步 连接PSP，将EBOOT.PBP文件与原模拟游戏的Keys.bin 文件一同拷贝到 PSP\GAME 下的任意文件夹中，之后就能在“Game”→“Memory Stick”中看到原PS模拟游戏图标，进入后你会发现里面已经变成你所转换的 PS 游戏了！

新版本转换程序还加入了自定义游戏动画图标、预览音乐的功能，在执行第五步前将命名为snd0.at3 的音乐文件和icon1.pmf的动画文件放置在该文件夹下即可，当然前一版本支持的ICON0.PNG、PIC0.PNG和PIC1.PNG图标文件也同样继续支持，这样在执行转换程序时将会自动将图标等文件加入到生成的PS 模拟游戏中。这里强调一点，如果使用PBPUnpacker 等EBOOT.PBP 文件编辑软件来更换图标，很有可能导致修改的模拟游戏无法运行。另外，在选择PS 游戏镜像时尽量选择日版、美版的 NTSC 制式游戏，这是官方模拟器的一个缺陷，对采用PAL 制式的欧版游戏图像兼容性很差。

PS 模拟游戏说明书制作

玩过官方PS模拟器的玩家都应该知道，在游戏时按下HOME键的弹出菜单中，有一个名叫“Softeware Manual”的选项，这里我们可以观看游戏说明书。说明书实际上是一个存放在模拟游戏目录中的document.dat文档。Dark Alex 已经在3.03 OE–A中加入了由官方说明书修改而来的说明书制作方法，让玩家在3.03 OE–B中也能观赏自制的游戏说明书，这样你就可

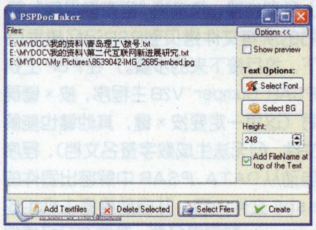


▲由玩家制作的《生化危机3》攻略说明文档。

以将游戏攻略放在其中，一边打游戏一边看攻略了。根据从官方说明书提取的文件来看，document.dat 实际上是一组 PNG 格式的打包图片，因此制作时也需要我们首先制作一组 PNG 格式的图片序列，序列开头为 0001.png，最大可以到1000.png，将他们放置在同一个文件夹后，在解压后的3.03 OE–B安装包中docmaker文件夹下同样创建一个TXT文本文档，写入如下指令：“docmaker SLPM11111 X:/yy”。其中SLPM11111 是游戏编号，必须与你所配套的PS模拟游戏编号相同，而X:\yy则代表PNG文件存放的目录。写好后保存，然后将这个文本的后缀由.txt修改为.bat，并双击执行，就可以生成document.dat文件了。将其放置在记忆棒中对应模拟游戏的文件夹中就可以在游戏时观赏了。

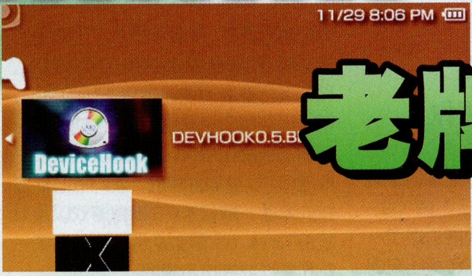
第三方转换程序

采用Dark Alex提供的“官方”程序制作PS模拟游戏和说明文档无疑有些麻烦，因此这里我们介绍给大家推荐两款功能不错的傻瓜级转换软件。其中一款名叫POPSConv，由PSPChina网友们开发，最新版本为 V1.5版，主要用于制作PS模拟游戏，也可以生成帮助文档。而另外一款 DocMakerGUI 则是专门用来制作帮助文档的傻瓜软件，只需点击鼠标就能完成转换过程。



▲ DocMakerGUI 的操作界面简单紧凑。

文 寰仔



◀有着悠久历史的DevHook不断给玩家带来新的震撼。

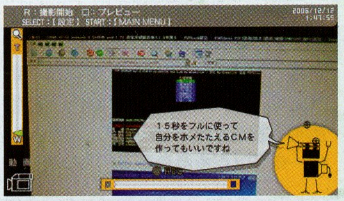
老牌引导软件再续传奇
——DevHook 使用详解

自2005年7月20日Hook Boot V0.10版（也就是DevHook的前身）发布以来，DevHook更新的脚步，一直伴随着PSP高版本破解一路走来。虽然中间也出现过短暂的真空期，但如今最新版本已经能够在第一时间模拟PSP官方最新固件，功能强、更新快，适用范围广，一直是DevHook的优势所在，尤其是适用范围上，直接支持2.71版固件下启动一直是DevHook独有的优势所在。虽然如今自制固件“OE系列”凭借PS模拟器风头正旺，但考虑到安全性、存档分享等方面，DevHook依旧有其存在的巨大价值。下面就让我们一同来看看这款软件的使用吧。

DevHook版本介绍

目前最新版本的DevHook为0.52版，作为老牌虚拟固件＋ISO引导程序，DevHook 0.52继承了其先前版本的所有优势，可以无须刷机直接安装，之后就能玩到各种最新的游戏Demo以及3.0x系统的各种独特功能，并良好支持各种PRX插件，修改后还能在2.71版本固件的PSP上运行（包括TA-082、TA-086等高版本主板主机）。但从0.51版开始，DevHook通过PSAR Dumer解压的固件还会获取主机数字签名并进行模拟，对于一些需要2.8x以上固件版本运行的新游戏，就无法在不同主机上分享游戏存档，这无疑成为其最大的弊端。

目前大量的PSP商业游戏依旧采用2.8x固件启动要求，因此使用模拟2.71/2.81混合固件的DevHook 0.46修改版也就成为另一个不错的选择，虽然失去模拟3.0x版本固件的功能，但能够与采用相同版本DevHook的玩家互相分享存档，尤其是可以使用上网下载各种爆机存档，就成为这个版本存在最大的优势。而且下面我们就来详细看看这两款DevHook的功能及使用教程吧。



▲通过DevHook 0.5x终于可以使用PSP专用摄像头了。

功能对比

软件名称	DevHook 0.52	DevHook 0.46 2.8x 固件混合版	3.03 OE-B
适用版本	1.5、2.71（对应TA-082、TA-086高版本主机）、SE、OE	1.5、2.71（对应TA-082、TA-086高版本主机）、SE、OE	只能在1.5版本或安装过自制固件先前版本的主机进行安装
模拟固件版本	1.5至3.03之间任意版本固件	1.5至2.71之间任意版本以及2.71/2.81混合固件	3.03修改固件，可运行1.5版本才能运行的自制软件
内建DevHook功能菜单	√	×	×
免UMD引导	×	×	√
全区域码UMD播放	×	×	√
使用系统中文界面	√	√	×
存档分享	×	√	×
支持480292高清晰AVC视频	×	×	√
3.03固件下功能支持	PS3遥控、音频显影器支持，PS模拟器不支持	不支持	PS3遥控、音频显影器、PS模拟器全部支持

左表是“DevHook 0.52”、DevHook 0.46 2.8固体混合版”以及“3.03 OE-B”三者的功能对比，当然，这其中任何一款功能如果都不能满足大家的话，大家还可以将三者一起安装，首先刷机3.03 OE-B后将下述DevHook安装过程中所有放入记忆棒PSP\GAME\文件夹下的文件都放置在PSP\GAME150\文件夹下即可完成DevHook的安装过程，而且DevHook 0.52版同样可以和DevHook0.46 2.81固件混合版共存。也就是说以上三者是完全兼容的。

DevHook 0.52

下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/DevHook/052.rar

新版本安装方法大致上与0.51版相同，只要你拥有一台1.5或安装自制固件SE、OE的PSP，按照以下步骤就能迅速完成安装过程。

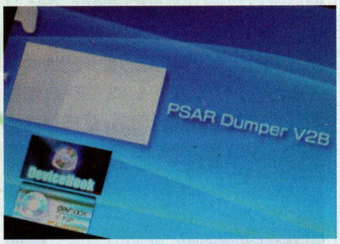
1.5版本PSP安装说明

第一步

首先下载3.03固件官方升级包，并使用PSP Brew等PBP格式编辑程序打开升级程序Eboot.pbp文件，将其中的DATA.PSAR从文件包中解开，放置在记忆棒根目录下。

第二步

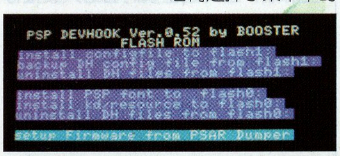
下载PSAR Dumper V2B最新版PSARDumper_303，并将它解压缩在记忆棒PSP\GAME文件夹下（使用SE、OE自制固件的玩家需要将它放在PSP\GAME150文件夹下）。（如果使用官方傻瓜包则省略以上所有步骤，直接将“官方傻瓜包”解压后的所有文件拷贝到PSP记忆棒根目录下，执行接下来的步骤。）在PSP上执行PSAR Dumper V2B主程序，按×键确定后（这里一定要按×键，其他键也能解压文件，但无法生成数字签名文档），程序会自动从DATA.PSAR中解密出固件的Flash0文件内容，并自动根据主机生成reboot.bin数字签名档，存储在记忆棒根目录下的F0目录中，这时就可以删除掉记忆棒根目录下的DATA.PSAR文件了。



▲运行PSAR Dumper V2B即可提取固件文件了。

第三步

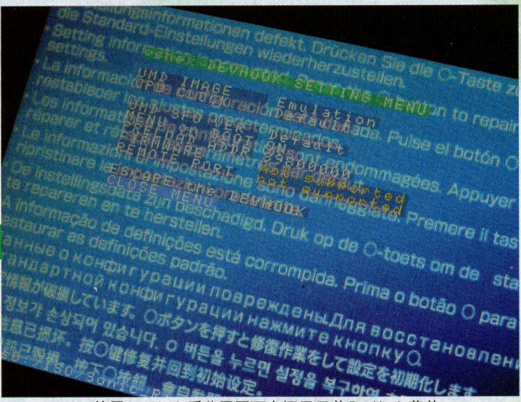
下载DevHook 0.52，解压缩后将MS_ROOT文件夹中的内容复制到记忆棒根目录下（如果使用SE、OE自制固件，玩家还需要将解压后的MS_ROOT\PSP文件夹下的G A M E目录重命名为GAME150），启动DEVHOOK 0.52 launcher，选择主菜单倒数第三项“FLASH INSTALL”后再选择子菜单中的倒数第一项“setup firmware from PSAR dumper”，按○键确定后即可自动完成安装过程，之后再次按○键就可以返回DevHook主菜单进行使用了。



▲选择最后一项DevHook会自动识别并安装由PSAR Dumper解密的固件文件。

第四步

在首次选择主菜单“FIRMWARE”→“firmware 3.03(MS or flash+MS)”后，选择主菜单“START DEVHOOK”启动模拟固件，系统会进入设置错误的蓝屏画面，这时只要按○键让PSP自动重启并再次进行主机设定后即可使用。



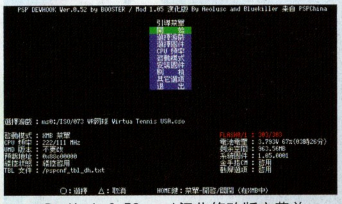
▲使用DevHook后蓝屏画面上还显示着DevHook菜单。

如果按照官方提供的安装程序，我们就必须寻找许多软件才能完成繁琐的安装过程，这里寰仔推荐大家下载由PSPChina网友制作的中文界面DevHook 0.52 mod汉化修改版，该版本已经为大家整合了DATA.PSAR文件及PSAR Dumper V2B，汉化了DevHook软件界面，最新1.13版还加入了金手指、截图插件，并激活了WMA和Flash播放功能，使用起来非常方便。

首先大家需要下载1.01完整版，解压缩到记忆棒上以后从上面介绍的第二步开始完成安装过程，之后下载1.13a升级包后直接解压缩覆盖记忆棒下的内容就可以完成升级过程。它的安装程序就整合在我们所给的下载压缩包中。

中文版使用介绍

下面我们来简单地看一下最新版本DevHook的使用。这里以DevHook 0.52 mod V1.13a汉化修改版为例，在安装完成后，首先我们开启金手指，以便进行游戏。之后进入DevHook，程序中按○键确定，按△键返回上一级菜单。这里给大家一套推荐配置方案，大家按照如下顺序配置DevHook启动选项即可正常进入游戏了。


▲DevHook 0.52 mod汉化修改版主菜单。

选择游戏→UMD光盘：启动模拟固件后运行UMD光盘游戏。

ISO游戏：选择位于记忆棒根目录ISO文件夹下的游戏镜像文件运行，需要UMD光盘引导。

选择固件→固件3.03：即我们刚才安装的固件版本，选择后DevHook则会模拟3.03系统。

CPU频率→222/111MHz：如果想要超频的玩家则选择其他两项，超频会使主机更加费电，也同样会导致一些游戏运行不稳定。

启动模式→XMB菜单：选择此项DevHook运行后会进入3.03系统菜单，建议选择。

UMD自动运行：启动后自动进入游戏，如果模拟系统后只想玩游戏，那么可以直接选择此项。

DevHook菜单：会在启动系统菜单后显示DevHook新加入的菜单功能，进行进一步配置。

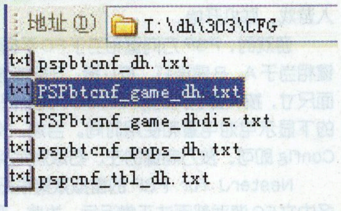
其他选项→UMD版本→UMD版本不更改：由于模拟了最新固件版本，因此并不需要修正UMD版本就能直接运行游戏。

截屏选项→截屏启用：在游戏中按下L+音乐键即可截取屏幕，保存在记忆棒PSP\PHOTO\Capture文件夹下。

设置好以上几项后直接执行菜单第一项"开始"后就能进入DevHook了，新版本DevHook加入了菜单的功能，在模拟固件的系统菜单下按HOME键就会弹出DevHook菜单了，这里我们可以调整一些DevHook选项，其中最为方便的就是"UMD IMAGE"、"CPU CLOCK"、"SCREEN SHOT"、"CHEAT MASTER"和"ESCAPE the DevHook"五项。第一项可以在不重新启动DevHook的情况下实现UMD光盘与ISO文件的直接切换，按左右方向键即可实现记忆棒上多个ISO文件之间的切换。而第二项可以直接调节PSP运行频率。倒数第四项"SCREEN SHOT"用来开启游戏中的截屏功能，倒数第三项"CHEAT MASTER"则是开启金手指修改器，倒数第二项"ESCAPE the DevHook"可以直接回到系统原固件，就不用每次退出都关机开机浪费时间了。在开启修改器CheatMaster后，游戏时按下音量＋和音量－即可激活使用，DevHook 0.52中文修改版中整合了CheatMaster 0.6c这一最新版本的修改软件。

插件安装

DevHook一向以丰富的PRX外挂PRX插件而著称，它们令DevHook的功能更加强大。最新版DevHook也同样是支持各种固件的，而且还能够兼容大部分旧版DevHook插件，只需简单的几步，就能搞定插件的安装（上面中文版中的截图及修改器实际上也使用的是插件）。想要使用PRX插件，首先我们要将.prx文件拷贝到记忆棒任意目录下，这里我们以挂载由国人制作的PSP功能最强的修改器CheatMaster插件为例，PRX文件位于记忆棒CheatMaster，命名为CheatMaster.prx，用文本编辑器打开记忆棒中dh\303\CFG\kdpspbtcnf_game_dh.txt文件（注意，这里的路径与0.51版不同），找到"/kd/umdciso.prx #DEVHOOK"一行，在下面加入"ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx"即可实现插件的挂载。



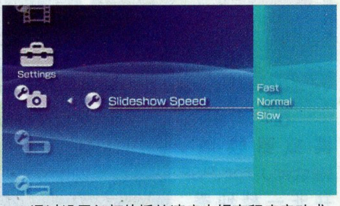
▲需要注意的是，新版本配置文档的位置发生了变化。

2.71版本安装说明

DevHook 0.52官方版并没有提供针对2.71版运行程序，不过我们还是可以通过由Dark Alex制作的2.71固件DevHook 0.51修改包使其能够在TA-082、TA-086等高版本主板上运行。安装方法如下。

第一步

将下载安装包中的HEND文件夹所有文件复制到PSP记忆棒根目录下，打开PSP，直接选择Photo中的HEND文件夹，在PSP显示Tiff图片预览图时就会自动运行程序了。在初次运行HENC时，屏幕会变成蓝色，如果在等待数秒后变绿，则说明固件更新成功，你的PSP将会自动重启进入HEND激活模式。而屏幕在变蓝之后如果变为红色，则表示本次启动出现问题，请上推PSP电源约10秒钟左右强制关机后重新开机运行HEND。如果你的PSP反复数次都无法成功启动HEND，那么请将"Settings"→"Photo Settings"→"Slideshow Speed"一项设置为"Slow"，并且在开机后不要点选任何其他图标而直接进入Photo，这些方法都能有效提高程序启动的成功率。



▲通过设置幻灯片播放速度来提高程序启动成功率。

第二步

一旦启动成功后，只需进入"Game"→"Memory Stick"，选择DEVHOOK 0.4X launcher for 2.71即可开启旧版DevHook，选择模拟1.5版本固件启动成功后进入下一步。

第三步

在PSP上执行PSAR Dumper V2B主程序，按×键确定后（这里一定要按×键，其他键也能解压文件，但无法生成数字签名文档），程序会自动从DATA.PSAR中解密出固件的Flash0文件内容，并自动根据主机生成reboot.bin数字签名档，存储在记忆棒根目录下的F0目录中，这时就可以删除掉记忆棒根目录下的DATA.PSAR文件了。将刚刚生成的F0文件夹拷贝到记忆棒\dh\302中。

第四步

将下载安装包中的271文件夹所有文件复制到PSP记忆棒根目录下，之后运行HEND,激活后再启动DEHOOK0.51 BETA for 2.71即可。选择"FIRMWARE"→"firmware 3.02 (MS or flash+MS)"，就可以模拟3.03版本固件了。

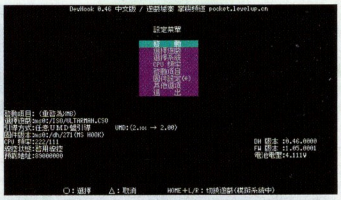
DevHook 0.46 2.81固件混合版

下载地址：http://pocket.levelup.cn/show.php?id=1564

在DevHook 0.46成功模拟了2.71版本固件后的很长一段时间里，Booster都没有放出新版本DevHook，而这时SCE发布了2.8x系统固件，许多新游戏也必须在2.8x系统下才能运行，这就导致一群玩家们开始自己研究，通过用2.81固件解压替换DevHook所使用的存储在记忆棒上的2.71固件解压文件，从而通过模拟修改后的2.71版本固件来运行2.8x系统下才能运行的最新ISO游戏。而这种方法巧妙地避免了游戏本身对主机数字签名的验证，因此使用DevHook 0.46 2.81固件混合版最大的好处就在于玩家之间的存档可以互换，而不会像使用高版本系统、高版本DevHook那样，一台机器生成的存档无法在另一台机器上正常读取。

安装说明

由于不需要生成数字签名存档，因此DevHook 0.46 2.81固件混合版的安装就比较简单了。直接上网下载对应自己主机版本的安装包，解压到记忆棒根目录下即可完成安装过程。启动后玩家还需要进行一些简单的DevHook设置（2.71版本主机需要先启动HENC），具体参看下表。


▲熟悉的DevHook 0.46版配置主界面。

启动：开始游戏。

选择游戏：选择所要运行游戏的ISO或CSO文件（CSO是一种压缩格式的镜像文件），这些ISO放置在PSP根目录下的ISO文件夹中，如果要启动UMD光盘则选择UMD Disc。

选择系统：模拟固件版本，选择2.71即可运行2.8x系统才能启动的游戏ISO。

CPU频率：CPU时钟频率，选择222/111，更改后可能导致死机。

启动选项：启动选项，这里选择REBOOT XMB。

其他选项：其他菜单，这里只需进入UMD SFO VERSION，选择2.XX>2.00，其他选项误更改。

退出：退出DevHook程序。

插件安装


▲需要2.8x系统才能运行的《圣女贞德》成功启动，并挂载修改插件。

老版本DevHook插件的安装在代码写法上与新版本相同，只是修改文件的位置不同。如需要在2.8x混合固件下挂载插件，我们需要修改记忆棒下DH\271\flash0\kd\pspbtcnf_game.txt文本文件，在ms0:/dh/kd/umdcisomod.prx一行下面写上自己想要添加的.prx插件文件地址即可。

后记

虽然DevHook在功能及使用方便性上确实不如"OE系列"自制固件优秀，但免刷机、安全性更高这一点却始终赢得广大玩家的钟爱。期待Booster能在2007年为我们带来功能更为强大的DevHook，如果能解决PS模拟器问题，DevHook的世界定将更为精彩。



百变游戏机 走进PSP模拟殿堂

文 C.H.1.

经过两年多的发展，在广大软件作者们的努力下，PSP用模拟器已经遍地开花。从FC模拟器到PS模拟器，从GB模拟器到GBA模拟器，从CPS模拟器到MVS模拟器，让玩家们在一部小小的PSP上，能够体验到不同游戏的乐趣。而自制固件最新支持的PS模拟器瞬间就让小P上大作林立。现在，我们就将PSP上这些优秀模拟器一网打尽，带你进入白金模拟殿堂！(以下评分满分为五分)

家用机模拟器

FC模拟器

NesterJ for PSP　总分 5

版本：V1.20　作者：Jeff C

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/fc.zip

速度　画面　声音　操作



任天堂于1983年推出的电视游戏主机FC开创了电子游戏业的一片新格局，在FC上诞生的众多经典游戏更是让人难以忘怀。作为目前PSP上最好的FC模拟器，NesterJ for PSP的功能十分完善，支持游戏的即时存档，能够截取图片、自定义按键、缩放画面，最特别的还可以无线联机进行游戏双打。NesterJ for PSP对游戏的支持度很很好，几乎所有FC游戏都能全速运行，当然这也得益于PSP强大的硬件机能，游戏画面贴图没有错误，声音正常，没有爆音。

使用介绍

使用时，将FC ROM拷贝到记忆棒任意目录，在PSP上运行NesterJ for PSP，首先会进入ROM选择目录，选择ROM后按○键确认，游戏开始运行。在游戏中，推滑杆的左进入系统设置菜单，按○键确认选项，按×键取消、返回上层菜单。想要运行其他游戏，可以选择Back to ROM list。Reset是重启游戏，Continue是继续进行当前游戏，Exit to PSP Menu是退出软件。Save Slot是即时存档位置，模拟器提供了10个即时记忆位置。选择State Save是保存记忆，State Load是读取记忆，State Delete是删除记忆。选择Screen Shot能将游戏中图片截取下来。NesterJ for PSP支持FC磁盘游戏，不过要先放入磁盘系统Bios文件，更换磁盘时选择Disk Change选项。

Preferences Config中能对电视模式(TV Mode)、是否显示帧率(Show FPS)、CPU运行频率(CPU Frequency)等细节选项进行设置。Graphics Config是图形设置选项，进入后能够选择黑白模式(Black and White Mode)，并能对游戏画面尺寸(Screen Size)进行调节，其中GPU Normal是以原大显示、GPU Full Screen是将画面拉伸以全屏显示、GPS 4:3是按照正常比例将画面放大显示。NesterJ for PSP默认菜单是灰色的，你可以进入Menu Color Config调配自己喜欢的颜色。NesterJ for PSP支持金手指，你可以将游戏金手指文件拷贝到记忆棒中，通过Load Cheat File来读取金手指。

无线联机是NesterJ for PSP的一大特色，可以让两台PSP通过无线网络进行双人游戏。首先两台PSP要打开无线网络开关，并将频道设为一致。然后启动NesterJ for PSP运行同一游戏ROM。接下来，其中一台PSP按滑杆左进入系统菜单，选择Wifi Network Play (Adhoc)选项，当屏幕上出现sceNetInit() done字样后，说明联机请求已经发生。此时，另一台PSP同样选择Wifi Network Play (Adhoc)，加入游戏，联机开始。

游戏时，PSP方向键相当于FC手柄方向键，○、×键相当于A键、B键，△、□键相当于A、B键连打，按L键、R键能够选择不同的游戏速度，推滑杆的右能切换画面尺寸，按R键的同时按SELECT键是保存游戏、按START键读取游戏记录，推滑杆的下显示电池电量和使用时间。当然，你可以按自己的习惯自定义按键，选择Key Config即可，按方向键的左、右取消定义。

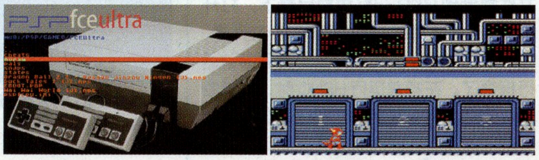
NesterJ for PSP的模拟效果很好，但对于国内用户来说，还有一点遗憾，很多中文FC游戏都无法正常运行。为此，国内玩家惊风对NesterJ for PSP进行了深入研究，推出改版后的NesterJ PSP for CN mapper，能正常显示Mapper74、Mapper164等图层，可以运行大多数中文FC游戏。NesterJ PSP for CN mapper的使用方法和NesterJ for PSP相同，像《吞食天地Ⅱ 中文版》、《三国志Ⅱ 霸王的大陆 中文加强版》等游戏都能够正常运行，没有贴图错误和乱码现象。

PSPFceUltra　总分 4

版本：V2　作者：HamsterBert

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/fc2.zip

速度　画面　声音　操作



在PSP用FC模拟器领域，NesterJ for PSP并非一枝独秀，HamsterBert开发的PSPFceUltra也

非常不错。PSPFceUltra支持即时存档、画面缩放和截取图片，能够运行大多数FC游戏，画面贴图没有问题，运行速度不错，只是声音方面有爆音出现。

使用介绍

在PSP上运行PSPFceUltra，仍会首先进入ROM选择目录，按×键确认，稍后游戏开始运行。游戏时，PSP方向键、START键、SELECT键同FC手柄按键，×、○键相当于A、B键。按L键进入系统菜单，按×键确认选项。选择Return to ROM返回刚才进行的游戏，Exit ROM退出游戏返回目录列表。Screen mode是调节画面尺寸，其中Full Screen是全屏拉伸显示，No Stretch是以原比例显示，Full 4:3 Stretch是按正常比例放大显示。Video filter是画面效果，能够调节线型显示和点型显示。Save Game State是存取即时记录，Load Game State是读取即时记录。Take Screenshot是将当前游戏画面进行截图。

PCE 模拟器

Hue for PSP

总分 4

版本：V0.7　作者：ページにてリリースされた

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/pce.zip

速度　画面　声音　操作

日本电气公司NEC于上世纪80年代末发售的PCE电视游戏机，虽然仍采用了8位CPU，却有着不输于16位CPU的画面效果。凭借着高素质的画面效果，PCE在电视游戏界中占据了一席之地，其上的《恶魔城 血之轮回》等游戏成为不朽的经典。Hue for PSP是一款日本人开发的PSP用PCE模拟器，支持PCE以及后继机种PCE CD，能比较完美的运行大多数的PCE游戏，运行速度不错，贴图正常。



使用介绍

在PSP上运行Hue for PSP，首先进入记忆棒目录列表，按○键进入下一层目录或者确认，按×键取消，按△键进入上一层目录。游戏运行时，按L键进入系统设置菜单。Auto Frame Skip是跳帧设置，如果觉得游戏速度过慢，可以将帧数调高。Sound是开启、关闭声音，PCM为是否支持PCM音源。Video Mode是调节画面尺寸，按方向键的左右选择不同的尺寸，Normal是原始比例显示，4:3是原比例放大，Wide是全屏显示，shading是模糊画面。PSP Clock是调节PSP时钟频率。Auto Save Load是开启自动存储、读取游戏记录功能，State Save是存储游戏记录，State Load是读取记录。Card Change是更换PCE游戏，CD Change是更换PCE CD游戏，Contine是继续当前游戏，Exit是退出游戏。

游戏时，PSP方向键、START键、SELECT键分别同PCE按键一致，○、×键分别相当于Ⅰ、Ⅱ键，△、□相当于连打Ⅰ、Ⅱ键。用户能够通过Key Config自定义按键，可以将即时存档、画面缩放等功能也设置上按键。

Hue for PSP能够运行PCE CD游戏，但运行方法比较特别。首先将下载的CD版游戏解压缩，将解压后的文件以数字序号的形式命名为01.mp3、02.iso、03.mp3等。将MP3、ISO文件与cd.toc以及PCE CD Bios文件放入同一目录，并将目录拷贝到模拟器CD文件夹下。在PSP上运行模拟器，选择Syscard3.pce，然后按L键调出系统菜单，选择CD Change选项，按△键返回上层目录，再次进入CD目录，选择cd.toc，再选择Continue，就可以开始玩PCE CD游戏了。

SFC 模拟器

Snes9x TYL

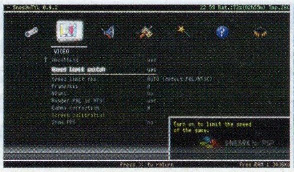
总分 4

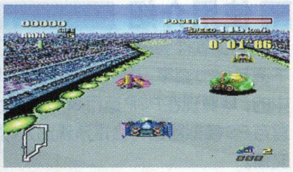
版本：V0.4.2　作者：Yoyo FR&Laxer3a

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/sfc.zip

速度　画面　声音　操作

为了应对世嘉公司的16位电视游戏机MD，任天堂于1990年推出了FC的升级机种SFC。SFC依旧获得了众多软件商的支持，出现了大量优秀游戏。能够随时随地玩SFC是很多掌机玩家的梦想，Snes9x TYL将这个梦想变为现实。Snes9x TYL的模拟效果不错，能够运行大部分SFC游戏，速度比较流畅，画面正常，声音也不错。在细节功能上，Snes9x TYL更是堪称完美，除了支持即时存档、按键自定义、截图外，更支持无线联机和金手指。





使用介绍

Snes9x TYL的界面十分漂亮，运行后，伴随着清脆的《马里奥兄弟》开头音乐，程序LOGO缓缓出现。如果是第一次运行，还会显示作者声明，按○或×键同意声明，进入程序。首先进入记忆棒目录，按△键进入上层目录，找到游戏ROM后，按○键开始运行，如果按□键则是按默认设置运行。在目录列表界面，按R键打开启动USB接口，按SELECT键删除文件，同时按L、R键退出模拟器。

游戏运行时，同时按L、R键进入系统设置菜单。Snes9x TYL采用双向菜单模式，用方向键的左、右在视频、声音等大类选项之间移动，选择大类选项后，按方向键的上、下移动光标选择小类选项。在Game选项中，Load New Game是选择其他游戏运行，Reset SNES是重启模拟器，Make Settings Default是将设置复位，Exit Snes9x TYL是退出模拟器。在Loda/Save选项中，Save State是存储记忆，Save Load是读取记忆，Delete State是删除记忆，Import State是导入记忆文件，Export是导出记忆文件。在Video选项中，Engine是画面显示引擎，Video Mode是调节画面尺寸，Smoothing是平滑画面显示，Speed Limit Switch是限制速度，Frame Skip是帧率调节，Show FPS是显示帧率。在Sound选项中，Sound Mode是声音模式，Out frequency是声音输出频率。在Misc选项中，View File是进入文件浏览器，Sanp Shot是画面截图，Menu Background Music是开启系统菜单背景音乐，按SELECT键切换音乐。Cheats是金手指选项，我们可以添加金手指码修改游戏参数。

游戏运行时，PSP方向键、SELECT、START、L、R键分别对应SFC手柄相应按键，○、×键相当于SFC的A、B键，△、□键相当于X、Y键。同时按L、SELECT键加快游戏运行速度，按住R键的同时按SELECT、START键能够减少、增加帧率。我们也可以通过Controls选项下的Redefine自行设置对应按键。

MD 模拟器

DGen for PSP

总分 4

版本：V1.70　作者：Syn-z

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/md1.zip

速度　画面　声音　操作





在SMS失败后，世嘉公司将目标定位于16位元电视游戏主机，以便和FC拉开差距，于1988年推出MD主机。MD主机的游戏有着不输于街机游戏的画面，再加上众多优秀的动作游戏，深得我国玩家的喜爱。现在，通过DGen for PSP可以再次领略MD游戏的精彩。DGen for PSP是以电脑上知名的MD模拟器DGen代码为核心制作，有着不错的模拟效果。DGen for PSP同样支持即时存档、按键自定义、金手指等功能，只是少数游戏的速度还不太理想。

使用介绍

在PSP上运行DGen for PSP，首先会进入系统菜单。DGen for PSP采用和Snes9x TYL相似的双向菜单，不过按键方法变了。用L、R键选择大类，用方向键的上、下选择小类，方向键的左、右对具体项目进行调整。在ROM List中会显示记忆棒文件列表，按方向键的左进入上层目录，右进入下层目录，按○键运行游戏。游戏运行中，按L键进入系统菜单，按×键返回游戏。State List是存档记录，用方向键移动光标选择存档位置，按△键保存记录，按○键读取记录。Cheat List是金手指选项，按△或○键输入金手指代码。Setting是系统设置，下面分为很多子选项。PSP CPU Freq是选择CPU运行频率，Auto SRAM Save是自动保存记录，Max FPS是游戏运行最大帧率。Screen Mode是画面模式，Normal是按原始比例显示画面，4:3是按正常比例放大显示画面，Full是拉伸显示画面。Show FPS是显示帧率，Sound Mode是声音频率，Sound Volume是音量大小。System是系统设置。Menu Display Key是设置系统菜单调出，按键默认为L键。Show Clock是显示时间，Show Battery Life是显示电池电量以及剩余时间，Show Battery Temp是显示电池温度。Shadow Color是字体阴影效果，Background mode是选择系统菜单背景。

游戏时，PSP的方向键、START键分别相当于世嘉MD手柄的对应按键，SELECT键相当于MODE键。由于MD手柄按键比较多，模拟器采用了组合按键的形式。□、×、

〇键相当于MD的A、B、C键，按住R键再按□、△、〇键相当于MD的X、Y、Z键。按R键的同时按SELECT键为存储记忆，按START键为读取记忆。同样是按住R键，按滑杆的上是改变画面显示尺寸，按右是显示帧率，按左是减少音量，按右是增大音量。用户可以通过Key Config来进行按键自定义。



PSPGenesis 总分 3

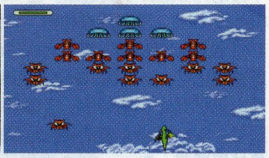
版本：V0.18 作者：Mile

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/md2.zip

速度 画面 声音 操作

除了DGen for PSP外，PSPGenesis也相当不错。虽然PSPGenesis在功能方面不如DGen for PSP那么多，在界面上也不如DGen for PSP花哨，但在模拟效果上却一点不差。另外，V0.18版的PSPGenesis还被PSP俱乐部汉化为中文版，更适合国内用户。



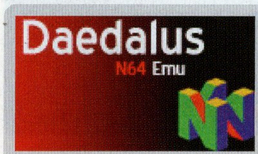


使用介绍

在PSP上启动PSPGenesis，首先仍进入目录界面，按〇键选择游戏运行。游戏运行过程中，按SELECT键调出系统菜单，用L、R键在按键设置、游戏选项、游戏存档等选项中切换。游戏选项中，Auto SRAM是自动保存记忆，Screen Scale是画面尺寸调节，按〇键选择不同的选项。Frame Skip、CPU Speed、Sound Freq分别是帧率、CPU频率和声音频率调节。游戏存档选项中，Current Slot是选择存档位置。

游戏进行中，PSP方向键和START键相当于MD手柄对应按键。□键相当于MD的A键，×、〇键相当于B、C键。PSPGenesis支持六键手柄，选择6 Buttons开启六键模式，此时△、L、R键相当于X、Y、X键。推滑杆的右调节画面尺寸。

N64 模拟器



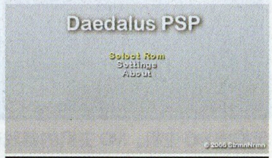
Daedalus 总分 1

版本：R8 作者：StrmnNrmn

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/n641.zip

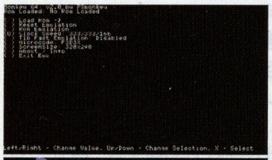
速度 画面 声音 操作

为延续SFC时代的辉煌，任天堂开发了机能远在PS之上的电视游戏主机N64。但由于采用落后的卡带作为媒体，再加上游戏厂商的纷纷叛离，N64最终落得个失败的下场。当PSP用N64模拟器开发消息放出的时候，更多人表示出了怀疑。但事实胜于雄辩，Daedalus让PSP用户尝到了N64游戏的精彩。不过Daedalus的效果非常一般，仅有像《马里奥64》、《炸弹人64》、《马里奥赛车64》等少部分游戏能够运行，大部分游戏出现贴图严重错误甚至根本无法运行。另外即使能够运行，游戏速度也很缓慢，另外还不支持声音。期待2007年，Daedalus能带给大家更多惊喜。





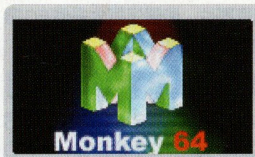
使用介绍





首先要将N64游戏ROM拷贝到Daedalus模拟器Roms目录下，在PSP上启动Daedalus，进入系统菜单，按×键确认选项。Settings是系统设置，目前只有Display Framerate一项设置，开启后能在左上角显示帧率。按SELECT键回到主菜单。Select ROM是选择游戏目录，模拟器会将记忆棒Roms目录下的所有游戏列出来。注意，模拟器不支持目录浏览功能，只能将ROM放到Roms指定目录哦。选择好ROM后，按×键，进入ROM设置菜单，Save Type是存档类型，Controller是按键设置，用方向键的左、右调节不同选项。设置好后，按START键进入游戏。

游戏中，按SELECT键游戏暂停，此时按□键再按SELECT键会进行截图，按△键再按SELECT键会退回到模拟器主菜单。START、L、R键分别相当于N64手柄对应按键。×、□、△键分别相当于A、B、Z键。



Monkey 64 总分 1

版本：V2.0 作者：PSMonkey

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/n642.zip

速度 画面 声音 操作

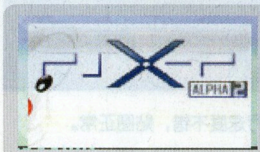
最先放出PSP用N64模拟器视频的是Monkey 64，但作者PSMonkey似乎很愿意吊大家的胃口，视频一个接一个的放出，就是不公布软件。大家翘首以盼，等待的却是另一款软件Daedalus。看到Daedalus来搅局，PSMonkey也不示弱，马上放出了Monkey 64供大家下载。Monkey 64的模拟效果上仍旧不是很好，游戏贴图错误不少，运行速度缓慢，没有声音，支持的游戏甚至不如Daedalus多。Monkey 64在细节功能方面还是有优势的。

使用介绍

使用时，首先在PSP记忆棒根目录下建立名为N64的文件夹，将N64游戏ROM拷贝到其中。运行Monkey 64，进入系统主菜单，用方向键的上、下移动光标。Load Game是读取游戏，软件会自动搜索N64目录内的游戏，用方向键的左、右切换游戏，按×键游戏开始运行。游戏运行中，按SELECT键进入系统菜单。Reset Emulation是重启模拟器，Exit Emu是退出模拟器。Clock Speed是选择CPU频率，建议选择以333Mhz运行。Screen Size是调节屏幕尺寸，有320X240、362X272、480X272四种尺寸供选择。

Monkey 64不能自定义按键，我们只能使用默认设置。游戏时，PSP方向键、滑杆、START键分别与N64手柄按键一一对应。〇、×、□、△、R键分别对应A、B、L、R以及Z键。按下L键再按△、×、□、〇键分别相当于C钮的上、下、左、右。

PS 模拟器



PSX-P 总分 1

版本：Beta1 作者：Yoshihiro

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/ps1.zip

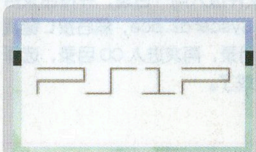
速度 画面 声音 操作

索尼很早就宣布将会推出PSP用PS模拟器，但还是有软件作者喜欢向PSP极限机能发起挑战，开发非官方的版本。PSX-P于2006年9月末正式推出，先前曾数次公布运行视频，一度让用户为之痴狂。但正式发布后，大家的热忱很快就消退了。PSX-P的模拟效果非常差，不支持声音，大部分游戏都不能运行，出现图层错误或者直接黑屏，即使能够运行的游戏速度也很缓慢。PSX-P的象征意义大于实际意义，仅仅是用来"看"的一款模拟器而已。



使用介绍

使用时，将PS游戏的ISO或BIN格式ROM放入模拟器Roms目录内。运行PSX-P，会首先进入游戏列表，选择好游戏后，按×键开始运行。PSX-P的功能很简单，诸如调节画面尺寸、截图等基本功能都没有。



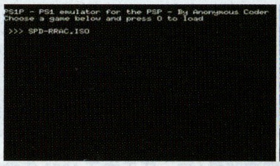
PS1P 总分 1

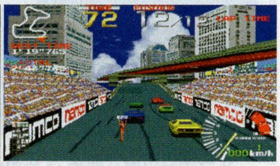
版本：Beta1 作者：Yoshihiro

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/ps2.zip

速度 画面 声音 操作

一度和PSX-P并驾齐驱的PSP用PS模拟器，因为放出过《最终幻想Ⅶ》的运行视频而名声大振。不过，PS1P的模拟效果也很差，运行的游戏少之又少，速度慢，贴图错误多。





使用介绍

启动软件会显示游戏列表，用〇键确认运行游戏。游戏时用L、R键和方向键的上、下调节CPU频率。由于对底层硬件代码不熟悉，非官方PS模拟器模拟效果差是预料之中的，毕竟现在PSP运行SFC游戏也不是很流畅。随着索尼官方PS模拟器的破解，非官方PS模拟器也将会逐渐淡出人们的视线。至于官方模拟器的介绍，请参见本书相关文章。

ColecoVision 模拟器

PSPColEm

总分 5

版本：V1.0.7　作者：ZX81

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/co.zip

速度　画面　声音　操作





ColecoVision是1982年Coleco公司推出的插卡式电视游戏机，由于得到了Konami等公司的支持，ColecoVision得以在激烈的市场竞争中分得一杯羹。PSPColEm的内核基于Unix系统上的ColecoVision模拟器ColEm，模拟效果非常出众。PSPColEm能够全速运行几乎所有的ColecoVision游戏，声音、画面正常，并且支持即时存档、画面尺寸调节等功能。如果你是骨灰级的玩家，一定要试试PSPColEm哦。

使用介绍

运行PSPColEm后首先进入系统菜单，选择Load Game后进入记忆棒目录，选择游戏ROM后，按×键确认并回到系统菜单，再选择Back to Coleco开始运行游戏。游戏过程中，按SELCET键进入系统菜单。选择Save Screenshot能够截取游戏图片。Save Slot是保存游戏记录，共有5个位置，Load Slot是读取记录，Delete Slot是删除记录。在Help选项中，能看到模拟器的简单介绍和按键方法，不清楚的朋友可以参考一下。Settings是系统设置，其中Sound Enable是开启声音，Speed Limiter是限制速度，Skip Frame是跳帧，CPU Speed是CPU频率。Render Mode中能调节画面尺寸，Normal是原比例显示，Fit是全屏显示，×1.3是将画面放大1.3倍显示。选择Save Settings能够将设置保存，用户可以保存多个不同的设置，选择Load Settings读取设置文件，Reset Settings是重置设置。

ColecoVision手柄以按键众多而著称，有点像电话键盘，游戏时PSPColEm用上了PSP的几乎所有按键。PSP滑杆相当于ColecoVision手柄的摇杆，方向键的上、下、左、右分别相当于0、2、3、1键，○和×键为开火，△键是$键，□是＊键，L、R是4和5键，按START键可以打开软键盘输入字符。在主菜单中，按□键返回模拟器，按R键可以重启模拟器，将L、R和Start键同时按住会退出模拟器。如果对按键位置不习惯，可以在Keyboard中进行自定义。同样，玩家也可以将按键设置通过Save Keyboard选项保存起来。

掌机模拟器

GB 模拟器

Rin

总分 5

版本：V1.32　作者：Mirakichi

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/gb.zip

速度　画面　声音　操作



以PSP的强大机能，模拟GB自然不在话下。Rin能够运行GB和GBC游戏，速度毫无拖慢，画面贴图没有错误，声音正常。Rin的功能也很完善，支持即时存档、按键自定义、金手指等。不过，在PSP上偌大的屏幕上玩GB游戏，总有点怪怪的感觉。

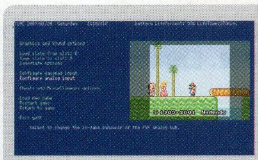
使用介绍

运行Rin，进入游戏选择画面，选择Rom后，按○键运行游戏，按SELECT键能删除文件。游戏运行中，按L键进入系统菜单，按○键确认选项，按×键返回游戏。State Save是保存游戏记录，State Load是读取记录。Screen Size是调节屏幕尺寸大小，有Full（全屏显示）、×1.5（原画面1.5倍显示）、×2（原画面2倍显示）等几种显示模式。GB Type是模拟模式，能够选择GB、SGB、GBC、GBA以及Auto（自动）五种模式。如果游戏为GB、GBC共通游戏，选择GB模式会显示黑白画面，选择GBC模式则会显示彩色画面。GB Palette是SGB模式下的画面色调，有Red、Yellow、Gray等多种色调可选。CPU Clock是CPU频率，选择222Mhz就能全速运行。Menu Color Config是自定义系统菜单颜色，包括字体颜色，边框颜色都可以更改，按○键增加数值、按□键减小数值。Load Cheat File是读取金手指文档，Select Chearcode是选择金手指代码。Back to ROM List是回到游戏选择目录。

游戏中，PSP的方向键、START、SELECT键同GB是一一对应的关系。○、×键相当于GB的A、B键，△、□键相当于A、B键连打。按住R键的同时按SELECT键存储游戏记录，按START键读取游戏记录。如果对默认按键不满意，可以通过Key Config选项自定义。

GBA 模拟器

GPSP



总分 5

版本：V0.9　作者：Exophase

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/gba1.zip

速度　画面　声音　操作



虽然NDS已经推出两年有余，但任天堂仍没有放弃昔日老将GBA。即使在2006年，GBA上仍有《最终幻想VI》、《旋律天国》等数款大作出炉。相比较于MD、SFC模拟器，PSP上的GBA模拟器更加让人期待，毕竟GBA游戏没有完全过时。GPSP是目前PSP上最好的GBA模拟器，充分利用了PSP的机能，能运行绝大部分GBA游戏，游戏贴图、声音均正常，速度也不错，再加上丰富的选项设置，可以说已经近乎完美。

使用介绍

模拟器运行需要GBA Bios文件，因为版权问题，软件包中并没有提供Bios文件。我们可以从网上找到GBA Bios文件，将其改名为GBA_BIOS.bin拷贝到软件根目录下。GBA游戏ROM则可以放在记忆棒任意目录内。在PSP上运行GPSP，会进入目录列表，默认目录是PSP/GBA/ROM目录，将光标移动到右边的..符号上，可以进入上层目录。目录显示在屏幕右方，GPSP会自动搜索该目录下的GBA游戏并罗列出来，按○键游戏开始运行。

游戏中，按△键调出系统菜单，按○键确认，按×取消。在Graphics and Sound Options选项内设置声音和视频。Display Scaling是调节屏幕尺寸，其中Full Screen 16:9是全屏显示，Unscaled 3:2是原比例显示，Scaled 3:2是按原比例放大显示。Screen Filtering为是否开启画面过滤功能，开启后画面会显得柔和一些。Frameskip Type是跳帧类型，选择Automatic（自动跳帧）即可。Audio Output为是否开启声音，选择No的话会将游戏音乐关闭。Audio Buffer设置声音缓冲大小，选默认4096bytes即可。Screen Shot是将当前游戏画面截取并保存到记忆棒内。

主系统菜单内，Save State to Slot是保存游戏记录，共有10个记忆位置可选。Load State from Slot是读取游戏记录。Cheats and Miscellaneous Options是金手指选项。进入后，选择Load Cheat File从记忆棒内读取金手指文件。Clock Speed是调节CPU频率，默认以333Mhz运行。想更换游戏的话，选择Load New Game。Restart Game是重启游戏，Return是回到当前游戏，Exit GPSP是退出模拟器。

游戏进行中，PSP的方向键、L、R、SELECT键和GBA按键是一一对应的关系。○、×键相当于GBA的A、B键，Start、□键则相当于GBA的Start键。在系统菜单中选择Configure Gamepad Input能够对按键进行自定义。另外，进入Configure Analog Input还能对滑杆进行自定义，默认设置为滑杆相当于GBA方向键。

PSPVBA

总分 3

版本：V1.2.4　作者：ZX81

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/gba2.zip

速度　画面　声音　操作





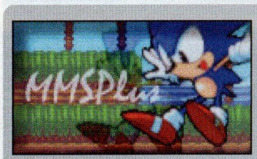
著名模拟器作者ZX81也将精力投入到PSP用GBA模拟器的开发中。这款名为PSPVBA的软件是以电脑上GBA模拟器VBA V1.7.2版为蓝本移植的。不过很可惜，PSPVBA的模拟效果并不好，虽然ZX81进行了若干次改进，但运行速度仍然偏慢，声音也断断续续，不少游戏的贴图也有问题。在GPSP推出以后，ZX81宣告停止开发PSPVBA，并对GPSP进行了技术支持。

使用介绍

在PSP上运行PSPVBA，首先进入的是系统主菜单，选择Load Game读取游戏ROM。游戏中，按SELECT键可以随时进入系统主菜单，按○或者×键确认。PSPVBA支持游戏截图和即时存档，具体操作方法前面介绍的PSPColEmu非常相似。在Seetings可以对帧率、屏幕尺寸等参数进行具体设置。Sound Quality为声音质量，选择2即可。Bios File为是否使用GBA Bios文件，建议选择Yes，会提供游戏兼容性。Sound Enable为是否开启声音，如果觉得速度慢，可以将声音关闭。Skip Frame是跳帧，调节到2的话，能够获得较好的速度。Show Fps为是否显示帧率。Render Mode是渲染模式，可以调节屏幕尺寸，Fit为全屏显示，Namal为原比例显示。Clock Frequency为调节CPU频率，建议调到333Mhz运行。

游戏运行时，PSP的方向键、L、R以及START键同GBA按键作用相同。×和○键则分别相当于GBA的A、B键，△键也相当于START键，□键相当于SELECT键。用户仍可以通过Keyboard进行按键自定义。

GG模拟器



MMSPlus

总分 5

版本：V1.1　作者：Brunni

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/gg1.zip

速度　画面　声音　操作





看到任天堂的GB卖得不错，世嘉公司也于1990年推出了自行设计的掌机产品GG。相比较于GB，GG是以世嘉的8位电视游戏机SMS为基础进行设计的，性能在GB之上，再加上GG配备了彩色液晶显示屏，游戏画面效果非常出众。然而由于GG的耗电量太大，不利于携带，最终失败。以PSP的机能，模拟GG自然也不在话下。GG和SMS的硬件构造相似，所以一般能运行GG游戏的模拟器，同样也能运行SMS游戏。MMSPlus能够运行几乎所有的SMS和GG游戏，模拟效果不俗，软件的功能也不错，可以说是目前PSP上最好的GG、SMS模拟器。

使用介绍

MMSPlus的软件界面十分漂亮，采用图标式的菜单，让人一目了然。用方向键的左、右移动图标，上、下在不同选项之间移动，按×键确认，按○键取消，按□键恢复默认设置，按△键保存设置。File菜单中，Load ROM是读取游戏ROM，ROM可以放在记忆棒的任意目录内。Reset SMS是重启游戏，Screen Shot是保存游戏截图，Exit是退出模拟器。Save States菜单中，State Save是保存游戏记录，State Load是读取游戏记录，State Delete是删除游戏记录。SRAM内有两个选项，其中Autosave SRAM是自动保存SRAM，建议开启，Save SRAM是保存当前游戏的SRAM。Video菜单中对图像进行具体设定。Render是渲染选项，其中Scaling是更改画面尺寸，有Full Screen（全屏显示）、2×（以原比例2倍显示）等多种显示模式。Smoothing是平滑画面，建议开启。Brightness是调节亮度，Normal是正常亮度，Bright是高亮度。如果选择Gamma能对画面亮度进行逐级调节。

Synchro菜单中，可以对Frameskip（跳帧）、MAX Frameskip（最大跳帧）等进行调节。Sound菜单中，Enabled是开启、关闭声音，Sample rate为声音采样频率，建议选择44Khz获得最佳音效。Output mode为声音输出模式，可以选择立体声或者单声道。Miscenalleous菜单中，PSP CPU clock是CPU频率，选择222Mhz即能全速运行游戏。SMS hard tweaking内能调节SMS、GG所用CPU Z80的模拟效率。User Interface是用户界面，在Background中如果选择Background则系统主菜单背景会显示比较单调的蓝色，如果选择In-game，则背景会变为正在运行中的游戏画面。

游戏运行中，PSP方向键、START键同SMS、GG按键是一一对应的关系。PSP的×、○键相当于SMS、GG的1、2键。按L键调出系统菜单，按住R键的同事按□键为加快速度、按×键为暂停、按SELECT键为保存游戏进度，按START键为读取游戏进度。我们可以通过Control菜单对按键进行自定义。除了默认按键外，我们还能将Auto Fire（连打）、Scerrnshot（截图）、Reset（重启）等设置上按键。



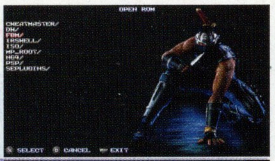
PSPMaster

总分 4

版本：V0.0.9　作者：Trops

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/gg2.zip

速度　画面　声音　操作





PSPMaster也是一款优秀的PSP用GG、SMS模拟器。PSPMaster的界面没有MMSPlus那么华丽，但在模拟效果上也不俗，能够全速运行大部分SMS和GG游戏。另外，即时存档、画面缩放、截图等功能一应俱全。

使用介绍

在PSP上运行PSPMaster，程序会罗列记忆棒根目录下的文件，找到SMS或者GG ROM后按×键，游戏开始运行。游戏中，按△键进入系统主菜单，按×键确认选项，按○键取消。Open ROM是运行其他ROM，Play VGM是播放VGM格式游戏音乐。Options可以对音量大小、CPU频率等进行设置，用方向键的左、右调节选项。其中，CPU Frequency是选择CPU频率，默认是以200Mhz运行。Render是视频模式，可以调节画面尺寸，Full为全屏显示，Normal是以原比例显示。Screen Smoothing是平滑画面，Sound Volume为音量大小，RUN Bios为是否使用Bios文件。支持多语言菜单是PSPMaster的一大特色，在Select Language File中可以选择英语、法语等语言文件，选择后程序菜单会变为相应语言，不过可惜的是没有中文。

下面说说按键设置，PSP的方向键相当于SMS、GG的方向键，×键相当于1键，○相当于2键，按□键则等同于同时按下1和2键。按START键开始或暂停游戏，按SELECT键重启游戏。按L键存储游戏记录，按R键读取游戏记录。在主菜单中，按SELECT键退出模拟器。通过主菜单中的Configure Keys可以对按键进行自定义，按×键保存设置。

街机模拟器

Mame模拟器



Mame4All PSP

总分 3

版本：V0.03　作者：NJ

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/mame.zip

速度　画面　声音　操作





能随时随地玩到纯正街机游戏，一直是无数掌机玩家的梦想。Mame4All PSP是一款PSP专用多街机模拟器，以DC上的Mame4All为蓝本进行开发，能够运行部分CPS1、CPS2以及MVS基板的游戏。Mame4All能够运行包括《恐龙快打》、《战国传奇1》、《圆桌武士》、《名将》、《战斧》、《三国志2 赤壁之战》等在内的经典街机游戏，画面贴图基本没有错误，只是速度略微有些慢。Mame4All对声音的支持不太好，有杂音出现。

使用介绍

Mame4All使用的ROM同电脑上的Mame模拟器相同，很容易获得。使用时，将ZIP格式的ROM文件拷贝到PSP记忆棒内的oms文件夹中。在PSP上运行Mame4All，会将所有游戏列出来。按START键，会先进入游戏设置画面，。Video是显示模式，可以调节画面尺寸，HW Scaled是全屏显示。Frame Skip是跳帧调节，可以选择自动跳帧或者设置具体数字。Sound为开启声音，如果觉得声音太尖利可以在这里关闭。Controller Configuration选项内可以自定义按键。设置好后，按START键对游戏进行解压。游戏开始后，按Select键进行投币，按Start键开始游戏，按HOME键回到游戏选择画面。

CPS模拟器



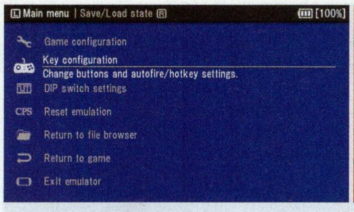
CPSPSP

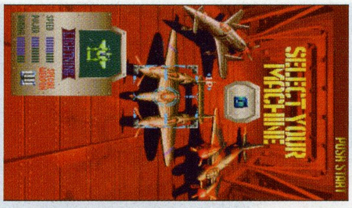
总分 5

版本：V1.66　作者：NJ

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/cps.zip

速度　画面　声音　操作





Mame4All PSP推出以后，广大玩家一直期望能推出改进版，提升速度，毕竟经典街机游戏的魅力是无穷的。来自日本的软件高手NJ再次出手，推出PSP用CPS1、CPS2模拟器CPS1PSP、CPS2PSP。CPS1PSP支持的游戏有110多个，CPS2PSP支持的游戏则有180多个。大家耳熟能详的《三国志2 赤壁之战》、《名将》、《圆桌武士》、《快打旋风》、《少年街霸》等游戏均能运行。最让人感动的是游戏画面贴图基本没有错误，速度也很正常，让PSP成为一台掌上街机。

使用介绍

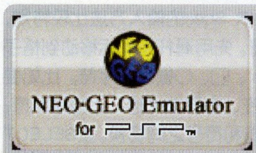
CPS1PSP、CPS2PSP两款模拟器的使用方法大致相同。使用的ROM为标准Mame格式，直接将ZIP文件拷贝到记忆棒内即可。如果是CPS2游戏，还需要事前在电脑上用ROM转换出Cache文件并一同拷贝到记忆棒内。启动模拟器后，会首先显示模拟器Roms文件夹内的游戏列表，也可以进入其他目录寻找游戏。在游戏上按○键出现游戏运行提示框，按×键取消，按○键解压ROM。如果拷贝的ROM文件不完整或者缺少Cache文件，解压会出错，并回到游戏列表。解压成功后，游戏开始运行。

游戏中，同时按START和SELECT键进入系统设置菜单，按○键确定，按X键返回。按L键进入系统主菜单，按R键进入即时存档菜单。在即时存档菜单中，模拟器提供了10个记忆位置。在空白位置上，按○键记录。在已经有记录的位置上，右边会显示游戏截图以及存档时间，用方向键的左、右在保存（Save）、读取（Load）和删除（Delete）记录等不同功能之间切换。

在主菜单中可以对画面尺寸、声音采样率、按键等进行设置。Game Configuration为游戏设置，Stretch Screen是调节画面尺寸，Off为原比例显示，Zoom为放大显示。Rotate Screen为旋转画面，适合玩射击游戏的时候选择。Video sync为视频同步，Auto Frameskip是自动跳帧，Frameskip可以设置跳帧具体数值，Show FPS为是否显示帧率，60 FPS Limit是将帧率限制到60帧防止游戏速度过快。Enable Sound为是否开启声音，Sample Rate是声音采样率，Sound Volume是音量大小。Dip Swich Settings是基板设定，但并不是所有游戏都支持。其中Coin为币值，Difficulty是游戏难度。Reset Emulation为重启模拟器，Return to File Browser为回到游戏列表重新选择游戏，Return to Game是回到刚才的游戏，Exit Emulator则是退出模拟器。

游戏中，按SELECT键进行投币，按START键开始游戏。□键相当于1键，△键相当于2键。用户可以通过Key Configuration选项对按键进行定义，建议将Autofire（连打）、Save Snapshot（游戏截图）等都设置上对应按键。

MVS 模拟器



MVSPSP

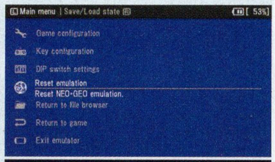
总分 5

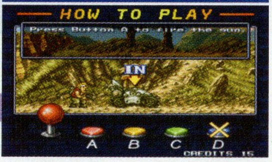
版本：V1.63　作者：NJ

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/mvs.zip

速度 画面 声音 操作

先前，NJ曾开发过PSP上的NeoGeoCD模拟器NeoGeo CDZ Emulator for PSP，让大家体验SNK经典街机游戏的乐趣。在推出CPS1PSP后，NJ也推出了MVS基板模拟器MVSPSP。MVSPSP能够运行MVS基板上的大部分游戏，像《合金弹头》、《侍魂》、《饿狼传说》等等。相比较于NeoGeo CDZ Emulator for PSP，MVSPSP采用的ROM和Mame模拟共同，很容易获取。





使用介绍

用户首先需要在电脑上用软件提供的Romcnv_mvs.exe程序转换游戏Cache文件，并将Cache文件和ZIP格式的游戏ROM一起拷贝到记忆棒内。另外，MVS运行游戏需要NeoGeo的Bios文件。用户还需要从网上下载Bios文件，并将其命名为neogeo.zip拷贝到Roms目录内。在PSP上启动MVSPSP，会发现界面和CPS1PSP、CPS2PSP非常相似。MVSPSP同样支持画面尺寸缩放、帧率调节等功能。游戏时，按SELECT键投币，按START键开始游戏，×、○、□、△分别相当于街机的A、B、C、D键。MVSPSP支持按键自定义，我们可以A、B同时按等组合按键也设置为热键，方便发动绝招。

其他模拟器

MSX 模拟器



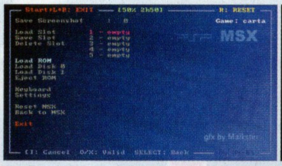
PSPMSX

总分 4

版本：V1.0.6　作者：ZX81

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/msx.zip

速度 画面 声音 操作





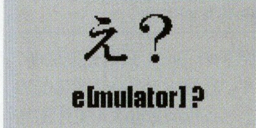
MSX是上世纪80年代推出的针对家庭的电子计算机。凭借低廉的价格和优秀软件的支持，MSX获得了一定的市场占有率。由ZX81开发的PSP用MSX模拟器PSPMSX能够运行MSX、MSX2、MSX2＋的游戏。软件代码来源于电脑上的MSX模拟器fMSX，因此有着不错的模拟效果。像《魂斗罗》、《合金装备》、《炸弹人》等经典MSX游戏都能运行，画面正常，能够全速运行，也支持声音。

使用介绍

在PSP上启动PSPMSX，仍旧会首先进入系统主菜单，菜单中的选项和PSPColEm相似。如果是卡带游戏，选择Load ROM读取游戏ROM，如果是磁盘游戏则要按盘号选择Load Disk0或者Load Disk1来读取游戏ROM。Seetings中能对细节功能进行设置，MSX Version是选择模拟机种的版本，可以选择MSX、MSX2以及MSX2＋。

游戏运行中，用PSP的方向键控制角色移动，×、○、□、△键分别相当于MSX键盘的空格、删除、回车以及1键。按START键会调出虚拟键盘，按SELECT键进入系统菜单。

多机种模拟器



e[mulator]

总分 3

版本：V0.82f　作者：T.Kawamorita

下载 http://down2.tg777.com/software/zjw/emu/ws.zip

速度 画面 声音 操作





由日本人开发的e[mulator]可谓真正的多机种模拟器。目前，e[mulator]已经能够模拟运行PCE、GB、GG、SMS、PCE、WS、NGP以及Lynx等多款主机的游戏。e[mulator]对各个机种的模拟效果都很好，很多游戏都能正常运行，贴图没有错误，可以发声，不得不佩服作者的实力。

使用介绍

e[mulator]的界面比较简陋，启动后先进入系统主菜单。用方向键的上、下移动光标，按○键确认，按×键取消。选择ROM List进入文件列表选择ROM，默认是软件根目录，按△键进入上级目录。游戏中，按SELECT键进入系统主菜单。选择Save State和Load State可以存储或读取游戏记录。Comman Setup是通用模拟器设置选项，适合所有机种的模拟。其中Sound为是否开启声音，CPU为调节CPU运行频率。Video是调节画面尺寸，GPU是以原始比例显示，GPU Full是全屏显示。Show FPS为是否显示帧率，开启后会在左上角显示游戏运行帧率。由于支持的机种较多，e[mulator]针对不同的机种设置了不同的选项。用户可以选择机种类型进入，除了可以自定义按键外，还有一些特别的功能。比如在模拟WS时，可以选择画面旋转（Video Rotate）；玩PCE时，可以选择几号玩家（Player Select）等等。主菜单中，Continu是继续当前游戏，Exit为退出模拟器。

从来没有哪一款掌机像PSP这样，能够模拟这么多类型的游戏主机。更令人激动的是，在PSP模拟器中不乏完美之作，像CPS1PSP、MVSPSP、GPSP的模拟效果已经非常好。还等什么，快快将各种模拟器拷贝到记忆棒，让手中的PSP成为百变游戏机吧！



文 C.H.1.

PSP仅仅是一部掌上游戏机吗？回答当然是NO。通过自制软件，我们的PSP可以变为一台MP4、一台MP3、一台电子词典甚至一台遥控器。现在就让我们对PSP上的实用软件来一次大清点，让你手中的小P也变得所向披靡吧！

实用为上 PSP软件大集合

工具软件

iR Shell

版本：V3.1　　作者：AhMan
下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/irshell.zip



初版的iR Shell只有遥控功能，反响平平。但很快，因为截图功能的加入，让iR Shell成为众人关注的焦点。当时PSP上的截图软件并不多，而且效果不好，容易死机。iR Shell的截图效果不错，不仅能截取eReader等自制软件运行图片，还能截取游戏图片，将游戏中的经典场景保存下来。在作者AhMan的不断努力下，到现在iR Shell已经变为一款全能型软件。我们可以通过iR Shell实现文件管理、无线传输文件、运行程序、播放MP3、播放PMP等众多功能。iR Shell俨然成为PSP必备软件之一。

按键方法

在PSP上启动iR Shell，首先进入系统主界面。程序界面做的很漂亮，所有功能以图标的方式显示，直观明了。先来说说具体的按键操作，我们用PSP的方向键移动光标，按×键确定操作。同时按L、R键重启软件，按滑杆的下退出软件、左运行UMD光碟、上开启USB接口、下运行已经设置的默认软件，按SELECT键回到系统主菜单，按音符键进行截图。如果对按键不熟悉，可以通过Help选项查看按键帮助。



文件管理

iR Shell提供了完善的文件管理功能，能对记忆棒中的文件进行复制、删除等操作，好像Windows的文件管理器一般。在系统主界面中选择Directory View进入文件夹浏览，接着会显示文件夹，其中ms0为记忆棒，disc0为UMD光碟，nethost0为通过无线网络访问的硬盘，usbhost0为通过USB连接访问的硬盘，按×键进入下层目录，按△键回到上层目录。如果想通过USB线访问硬盘，要先将PSP用USB线连接电脑，然后安装usbhostfs_PC_Win中driver目录内的驱动程序，并在电脑上运行usbhostfs.exe。想要通过无线网络访问电脑，则首先要电脑上装有无线网卡，然后运行服务器端程序nethostfs.exe，并在iR Shell系统设置中输入正确的IP地址。NetHost IP/Name（AP）是输入路由器IP地址，NetHost IP（Adhoc）是输入直接连接的电脑IP地址，NetHost Port是连接端口，NetHost Paddword是连接密码。如果你只有小容量的记忆棒，可以通过USB线或者无线网络连接到电脑硬盘，访问其中的文件，比如播放硬盘中存储的音乐、电影等等。iR Shell也支持在两台PSP之间通过无线网络传输和接收文件。选中文件后，按SELECT键回到主菜单，选择Initiate Adhoc Wifi Transfer，进入选项后，按×键传送文件，按○键接收文件，按□键接收文件到当前目录，按△键取消操作。

想要对文件或者目录进行管理，首先选中要操作的文件或者目录，按SELECT键回到系统菜单，选择File Mangement选项，接着会出现按键提示。此时，按×键对文件进行重新命名，按□键删除文件，按○键建立新文件夹，按SELECT键复制文件，按START键粘贴文件，按△键取消回到刚才浏览的文件夹。

如果选择对文件重新命名，会出现文字输入界面。iR Shell的输入方法比较特别，将字符分为9格，采用滑杆和按键组合的方法输入字符。先用滑杆将光标移动到格子上，然后再根据字符上、下、左、右的位置，按△、×、□、○键输入字符。比如要输入字幕，则推滑杆左，然后再按□键。用方向键的左、右移动光标，上删除字符，下输入空格。按住R键可以输入大写字母，按L键在字母和符号之间切换。按SELECT键取消输入，按START键保存输入。



媒体浏览

iR Shell还拥有强大的多媒体功能，能够浏览图片、播放MP3音乐等。iR Shell可以浏览JPG、BMP等多种格式的图片，在图片文件上直接按×键会显示图片。浏览图片时，按方向键的左、右跳到上一张或下一张图片。按○键可以调整图片显示模式，其中Fill Screen是满屏显示，Original是原比例显示，按□键可以打开、关闭幻灯片浏览。

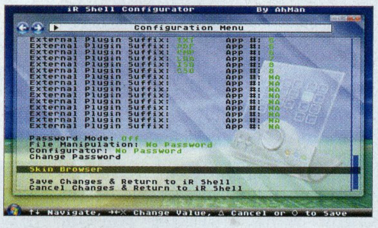
PSP本身可以播放MP3音乐，但iR Shell内置的MP3播放功能却别有趣味。在主菜单中选择MP3 View选项，进入记忆棒PSP/Music目录。iR Shell不支持中文显示，如果歌曲文件为中文会显示为乱码。在MP3文件上按×键即可播放音乐。iR Shell支持音乐的后台播放，我们可以在播放自己喜欢的MP3音乐时看看电子书、运行自制软件，甚至玩游戏。音乐播放时，按住R键可以进行播放控制。按住R键的同时按方向键的左、右跳到上一首或下一首歌曲，按方向键的上、下增大、减少音量，按□键停止播放，按×键开始、暂停播放，按○键游戏背景音乐静音。

另外，iR Shell还可以播放PMP、PMF格式的视频、浏览PDF、TXT格式的电子书。这些功能都依靠插件来实现，我们只需要安装相应的插件就可以了。

遥控电器

遥控电器作为iR Shell的看家功能，现在已经非常完善。在系统主界面，选择iR Remote View进入遥控功能。软件支持大约6000种家电，每种电器对应不同的RDF遥控文件。从网上下载RDF遥控文件然后拷贝到IRSHELL\IRCODES目录内即可遥控各种电器。遥控时，将PSP的红外线发射器对准电器，按照屏幕上的按键指示操作。

系统设置



iR Shell提供了丰富的系统设置选项，选择Config后按×键或○键进入。Default CPU Speed是CPU频率，如果想流畅运行某些模拟器，可以将频率设置为333Mhz。Date Format为日期显示格式，有月/日、月.日等四种格式可选。_SCE_Naming Support为是否支持_SCE_开头的文件夹，建议开启。Homebrew Path为设置自制软件目录，默认为PSP/GAME目录，用户可以任意更改目录，不会影响软件的正常运行。Low Battery Waring Alarm是低电量提醒，当电量低于某一数值时会发出提示信息。Default Alarm Clock（HHMM）是选择闹铃时间，格式为四位数字，前两位是小时后两位是分钟。Alarm Repeat为是否重复闹铃。Alarm MP3 File是选择闹铃音乐，用户可以选择自己喜欢的MP3文件作为闹铃音乐。Password Mode为是否开启密码模式，开启后用户需要输入密码才能正常使用，进入Change Password更改密码。Skin Browser为浏览皮肤，皮肤文件放在记忆棒IRSHELL/SKINS文件夹内。进入选项后，会将可以选择的皮肤文件罗列出来，按×键选择皮肤。

PSPIRda

版本：V0.02 作者：Mathieu17

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/pspirda.zip

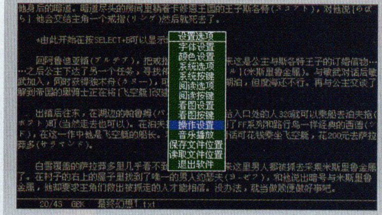
想用PSP给自己的手机传送图片、铃声吗？试试PSPIRda吧。PSPIRda能通过红外线和手机、掌上设备等传送资料。不过目前PSPIRda还处于开发的初级阶段，界面比较粗陋，传输也不太稳定。

在PSP上运行启动后，会进入系统主菜单，此时按△键可以退出程序。程序分为传送和接收两个模式。在主菜单中按×键进入传送模式（Send menu），按□键进入接收模式（Recevie menu）。两种模式的操作方法基本一致。传送模式中，用PSP的方向键的左、右切换目录或者文件，按○键进入目录。选中文件后，按×键进行传输。注意传输时，要将PSP的红外线接口和其他设备的接口对准，否则很可能传输失败。

eReader

版本：V1.6 Alpha 2 作者：Aeolusc

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/ereader.zip



电子书软件一直是掌机玩家的最爱。借助于PSP的大屏幕，来看小说感觉尤其不错。eReader是由国人开发的PSP电子书软件，在经历了数次改进后，eReader不仅能浏览TXT格式的文本文件，还有了MP3播放、图片浏览以及PMP视频播放功能，正向多功能软件的方向迈进。

系统界面

在PSP上运行eReader首先进入目录浏览界面，软件能显示记忆棒以及flash0、flash1内存中的文件。用方向键的上、下逐项移动光标，按L键移动到第一个文件，按R键移动到最后一个文件，按方向键的左向前翻页，按方向键的右向后翻页。按○键进入目录或浏览文件，按×键返回上层目录。按□键可以一次选定多个文件，被选定的文件颜色会变为黄色。eReader具有文件管理功能，在选中文件上按△键会出现操作菜单，此时按×键删除文件，按L键复制文件，按R键剪切文件，按△键退出操作。同时按START键和SELECT键会退出eReader回到PSP系统界面。

电子书阅读

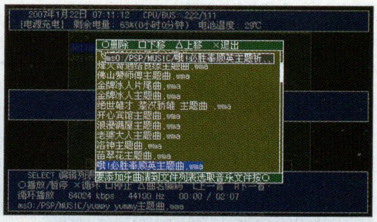
eReader能够浏览TXT格式的电子书，在文本文件上按○键会直接进入电子书阅读界面。软件最下方显示文件总行数、当前行数以及字符编码和文件名等信息。阅读电子书时，按方向键的上、下移动一行，按方向键的左或L键翻到前一页，按方向键的右或R翻到后一页。按滑杆的上、下进行快速翻动，按滑杆的左、右进行慢速翻动。按住○键的同时，按L键跳到第一页，按R键跳到最后一页，按方向键的上前翻100行，按方向键的下后翻100行，按方向键的左前翻500行，按方向键的右后翻500行。eReader支持书签功能，能够将正在阅读的位置保存下来，方便下次浏览。按□键进入书签管理界面，左栏中的None表示没有书签。点击□键保存书签，按○键读取书签，按△键删除书签，按×键回到图书阅读界面。按SELECT键删除所有书签，按START键导出书签并保存到记忆棒中。



图片浏览

eReader能够浏览JPG、BMP等格式的图片，在图片文件上按○键屏幕会显示图片。用方向键以及滑杆可以移动图片，移动时会显示图片的缩略图。按L键转到上一张图片，按R键转到下一张图片。按△键切换缩放模式，可以选择原比例显示、适应宽度、适应高度三种显示模式。按□键在屏幕下方显示文件目录、图片尺寸等信息。在关闭信息栏显示时，按住○键不放，在图片左上角会显示图片信息，松开○键信息消失。按住○键不放，再按方向键的左、右，每按一次，图片会旋转90度。同样是按住○键不放，再按方向键的上、下能够缩小或放大图像。

音乐播放



eReader能够播放MP3、WMA等格式的音乐，并且支持音乐后台播放。我们可以一边浏览电子书或图片，一边听音乐。按START键调出MP3播放界面。上屏显示PSP的当前日期、时间、CPU运行频率、剩余电量和电池温度等信息。下方则显示正在播放的歌曲名称、采样频率、播放时间等信息。eReader会自动读取PSP/MUSIC目录下的歌曲。按○键开始播放，按□键停止播放，按L键跳到上一首，按R键跳到下一首。按方向键的左、右对歌曲进行快退或快进。按×键调节播放模式，有随机播放、顺序播放、循环播放、循环单曲五种模式可选。eReader支持中文歌曲名，按△键切换曲名编码。按SELECT键进入歌曲播放列表，在这里按○键将歌曲从列表中删除，按□键将歌曲下移，按△键将歌曲上移，按×键退出列表。

视频播放

eReader支持PMP AVC格式的视频播放，同样是在文件夹中，选择PMP格式的视频后按○键即可开始播放。播放时，用方向键的左、右快退、快进，按□键停止、开始播放，按△键退出播放回到文件列表。按○键显示播放信息栏，会显示播放时间、放大倍数等信息。按START键切换视频显示模式。

选项设置

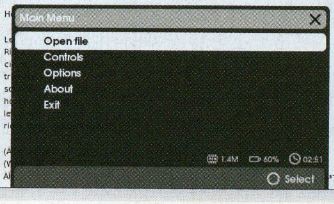
eReader为用户提供了丰富多样的设置选项，能对字体、颜色等细节部分进行具体调节。按SELECT键会调出设置选项菜单，按○键进入具体项目，进入项目后用方向键的左、右调节数值。字体设置中可以设置菜单字体大小、阅读字体大小以及是否使用TTF字体，如果觉得字体太小的话，就设大一些吧。颜色设置中可以设置字体以及背景颜色以及背景图灰度。颜色以RGB三色表示，程序提供了颜色预览图。阅读选项中可以对字间距、行间距、文字编码、滚动条等进行设置。eReader支持竖屏看书，将文字竖看选项改为向右或者向左即可。在看图选项中，能对幻灯片播放时间间隔、滚动速度、缩略图查看模式进行调节。另外，还能对系统按键、阅读按键、看图按键进行自定义。

如果你喜欢阅读小说，那eReader绝对是你的首选。不过看书时间也不要太长哦，以免伤害眼睛。

Bookr

版本：V0.71 作者：Carlos Edward

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/bookr.zip



除了eReader外，Bookr也是一款PSP用不错的电子书阅读软件。Bookr的界面清爽，支持书签、字体放大、竖向阅读等功能，更特别的是能浏览PDF格式的文件。Bookr采用分段读取技术，防止读取PDF文件时过度占用内存而引起死机。

系统设置

在PSP上运行Bookr，首先进入系统主界面。选择Open File，按○键确定进入文件浏览界面。按○键进入下层目录，按△键回到上层目录，选中文件后按○键开始阅读电子书。Options是系统设置选项，用方向键的左、右调节不同数值。Plain text-Font File是选择字体文件，如果想阅读中文、韩文等非英文文档，需要将字体文件拷贝到记忆棒中并选择。Plain text-Font Size是字体大小，默认为11象素。Plain text-Forground Color是选择字体颜色，Plain text-Background Color是选择背景颜色。进入后出现调色板，用方向键移动光标。先按○键选择色系，再按○键选择同一色系的不同颜色。选择好颜色后，按×键返回。CPU/BUS Speed是更改CPU运行频率。PDF-Background是选择浏览PDF文件时的背景颜色。Clear Bookmarks为清除所有书签。

电子书阅读

电子书阅读时，用方向键移动文本。按□键翻到前一页，按△键翻到后一页。按○键前翻10页，按×键后翻10页。按L键缩小文字，按R键放大文字。按START键调出系统主菜单，选择Controls可以查看按键帮助。按SELECT键调出阅读工具栏，用方向键的左、右在不同项目之间移动。工具栏会显示电池电量，当前时间以及当前页数、总页数等信息。Add Bookmark为添加书签，在已经添加的书签上按○键读取书签，按△键删除书签。First Page为跳到第一页，Last Page为跳到最后一页，Next 10 Pages为向后翻10页，Previous 10 Pages为向前翻10页。Zoom为放大文字，浏览PDF文件时才支持。Rotate 90° Clock Wise为将文字向右旋转90度，Rotate 90° Counter Clock Wise为向左旋转90度，可以让用户将PSP竖起来看书。

PSP Map Mobile

版本：V0.4　作者：Darkbirdie

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/map.zip



在外迷路怎么办？打开随身携带的PSP看看地图吧。PSP Map Mobile是一款国人开发的PSP用电子地图软件。PSP Map Mobile采用PSP的3D硬件加速来显示地图，地图载入速度很快，支持放大、缩小功能，另外我们还可以自制地图文件。

使用方法

在PSP上启动PSP Map Mobile，将地图文件拷贝到map文件夹内。浏览地图时，右上角显示迷你地图，按△键关闭。用PSP的方向键慢速移动地图，用滑杆快速移动地图。按□键的同时按方向键的上、下能放大、缩小地图，按□键的同时按L、R键能向左或向右旋转地图。按SELECT键回到城市选择画面。

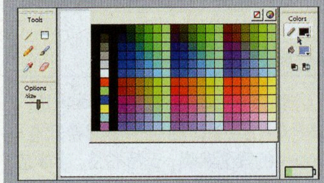
地图文件制作

使用软件自带的MapMaker软件，用户可以自己制作需要的地图文件，放在PSP上浏览。首先从网上下载地图一把抓软件，在GO2MAP网站上（http://www.go2map.com）抓取城市地图。具体规格是200米精度等级，尺寸为20480 x 20480象素。将抓取到的地图命名为cd.tif，并用PhotoShop等图像处理软件去掉杂点，然后导出为256色BMP图片文件cd.bmp。运行MapMaker，导入刚才生成的cd.bmp，输出文件。由于软件已经内置了数个城市名称，不能随意改动，所以输出文件名必须为beijing.pmm、shanghai.pmm等其中的一个。把cd.bmp缩小成128X128象素，存成和PMM文件同名的BMP文件。将生成的PMM文件和BMP文件拷贝到软件map文件夹下，选择相应城市名就可以浏览地图了。

yPaint

版本：V0.4a　作者：Jonny

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/ypaint.zip



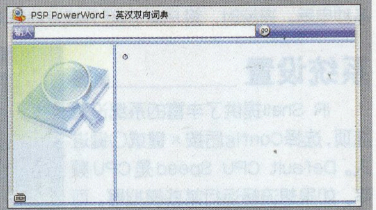
想用PSP涂鸦吗？试试yPaint这款软件吧。yPaint是一款PSP专用绘图软件，界面类似Windows的画板，提供了包括铅笔、橡皮等在内的多种绘图工具。

在PSP上启动yPaint，用滑杆移动鼠标。用R键切换绘图工具、调色板和功能设置三大模块。如果我们想要绘图，则先要切换到绘图工具，然后移动鼠标到工具栏上，按×键选择铅笔等不同的工具，再移动到空白图版上，再按×键进行绘图。想改变颜色的话，切换到调色板，同样用×键选择颜色。画好图后，按○键能将图片保存到记忆棒内，按START键回到主界面，按HOME键退出软件。

PSP Ciba

版本：无　作者：Kriswu

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/pspciba.zip



你有电子词典？我有PSP。这款PSP专用的词典软件PSP Ciba PSP仿照著名电脑词典类软件《金山词霸》进行设计，内置了近百万英汉双向词条，其中有牛津词汇40万条，完全能满足你的学习要求，比起那些专业电子词典来一点也不逊色。

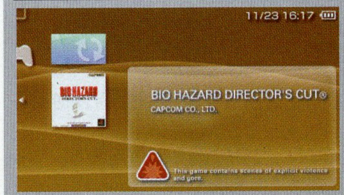
PSP Ciba的界面和《金山词霸》也很相似，支持中英、英中词典上部为单词输入框，单词输入完毕后，会在右边显示释义，左边则是虚拟键盘。软件提供了拼音、五笔两种中文输入法，按L键的同时按SELECT键进行切换。具体的输入方法则比较特殊，按住方向键的上、下、左、右或者△、×、□、○中的任意一个键不放，再根据提示按其他按键便会输入字符。输入完毕后按R键会显示释义。

多媒体软件

PMP Mod AVC

版本：V1.02　作者：Jonny

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/pmp.zip



PMP的出现让我们手中的PSP变为一台真正的MP4。PMP播放视频极为清晰，可以和UMD光碟相比美。在2006年，PMP相继推出新版。PMP Mod Subtitle Mod是改进字幕的版本，加入对字幕的支持，用户可以外挂中文、韩文等多种语言的字幕文件，并可以为每段视频配备八种不同的字幕。播放视频时，同时按L和×键更换字幕，同时按×和□键改变字体，同时按○和×键改变边框颜色。

PMP Mod AVC则支持了AVC格式的视频，图像更加清晰。首先将PMP格式视频放入PSP/VIDEO目录内，在PSP上启动PMP Mod AVC，首先进入目录界面。程序会将VIDEO目录下的所有PMP视频罗列出来，按×键开始播放。播放时，用方向键的左、右可以对视频进行快退或快进，按上、下增大、减小音量。按□键停止、开始播放，按△键回到播放列表，再按△键退出软件。按START键可以在切换显示模式，适合不同尺寸的视频。PMP Mod AVC能自动记录视频播放位置，并在记忆棒中生成POS文件，下次播放同一视频时，会自动从上次的停止的位置开始播放。

PMPlayer Advance

版本：V20070109　作者：Cooleyes_If等

下载：http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/ppa.zip



PMPlayer Advance（简称PPA）是由CNGBA的网友Cooleyes_If进行程序设计，ArеX、et-s、Andonis815进行美工设计的一款国产PSP软件。PPA的内核基于PMP Mod AVC V1.02M，可以播放PMP AVC格式视频。在播放效果上，两者不分伯仲。但在细节功能方面，PPA更胜一筹。PPA能够播放记忆棒任意目录下的视频文件，能够通过USB连线或者无线网络直接播放电脑硬盘中的视频。PPA对字幕功能也进行大幅度提升，可以设置字幕大小，使用TTF字体文件，并内置字幕编码设置功能。

按键操作

在PSP上运行PPA，首先会进入目录浏览界面。PPA默认显示PSP/GAME目录下的视频文件，我们也可以进入其他目录。PPA的界面漂亮了很多，右上角显示电池电量和当前日期、时间，右边显示视频的预览图以及片长、分辨率、帧率等相关信息。按L键跳到第一个文件，按R键跳到最后一个文件，按SELECT键回到记忆



棒根目录，按HOME键退出软件。选中视频后，按○键从头开始播放，按×键从上次记忆位置开始播放，按△键查看帮助菜单。在视频播放时，PPA的操作方法和PMP Mod AVC基本一致。按L、R键增大、减少亮度，按SELECT键切换音轨。



外挂字幕

PPA的外观字幕更能更加强大。PPA支持Windows系统的TTF字体文件，大家可以根据自己的喜好选择不同的字体文件。将视频文件和字幕文件改为同名并放入同一目录，在播放时即可显示字幕。PPA支持多字幕文件，但在播放时只能显示一条，但通过同时按L键和×键在不同字幕之间进行切换。用户还可以对字幕进行更多细节部分的设置。视频浏览画面中，在选中的视频上按□键调出系统设置菜单。CPU Speed为CPU频率，设置为120Mhz即能正常运行。Subtitles Charset是字幕编码，必须和字幕文件所使用的编码设为一致。Subtitles Fontsize为字幕字体大小。Subtitles Position Align为字幕位置，TOP为在上方显示，Bottom为在下方显示。

播放硬盘内视频

PPA可以通过USB连线或者无线网络直接访问电脑硬盘，并播放硬盘内存储的视频。使用USB连线访问硬盘时，首先在PSP上启动PPA，按□键调出系统设置菜单，将USB Host选项由Off改为On。然后在电脑上安装driver目录内的驱动，然后运行名为usbhostfs_pc.exe服务器端，并将视频拷贝到usbhost_pcserver目录内。在PPA上打开usbhost0:目录就能看到硬盘中的视频文件了。使用无线网络访问硬盘时，具体设置方法和IRShell差不多，输入电脑端IP地址，然后在电脑上运行nethostfs.exe服务器端就可以了。

PPA完善的功能再加上完全中文化的界面，更加适合国人使用。

PSPlayerMT

版本： 无　　**作者：** KKman

下载： http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/pmt.zip



比起老牌软件PMP，这款名为PSPlayerMT的视频播放软件要厉害得多。PSPlayerMT能够播放AVI、MOV、MP4、OGM、MKV、NUT、ASF、WMV等格式的视频文件以及MP3、M4A、WMA、OGG、WAV等格式的音频文件，可谓所有格式通吃。PSPlayerMT可以播放480X272象素的AVI视频，320X240及以下象素的WMV也能播放。

软件运行后进入文件浏览界面，选择媒体文件后按○键开始播放，按□键显示文件信息，按△键进行画面缩放。按L键从头开始播放，按R键回到文件浏览界面。按方向键的左、右进行快退或者快进。

Reality

版本： V001 alpha6　　**作者：** Redblink

下载： http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/psprm.zip



国内软件作者向PSP极限机能发起冲击，开发PSP用RM播放器。Reality刚出来时，仅仅能显示黑白画面，甚至连播放的文件都是固定的。作者很快发布了更新版，可以显示彩色画面并能发出声音。目前来说，Reality实际播放RM视频的效果仍然不好，仅能播放352X240等低分辨率的视频，如果分辨率过高便会出现严重停顿的现象。

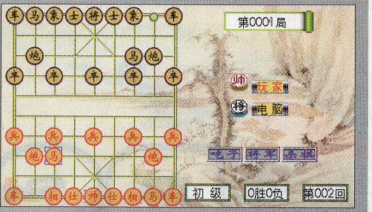
运行时，首先会显示软件声明，作者在声明中说软件仅供测试之用。按○键同意，进入文件浏览界面。选定文件后，再按○键开始播放。如果是初次播放会显示选项设置，按○键变更选项，按△键关闭选项设置。

同人游戏

中国象棋 PSP

版本： 正式版　**作者：** PSP Borad Game Studio

下载： http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/chess.zip



中国象棋作为国粹，受到不少玩家的喜欢。PSP Borad Game Studio将象棋游戏搬到了PSP上，让我们用PSP也能锻炼棋艺。游戏的完成度已经非常高，只是暂时还没有背景音乐，只有音效。

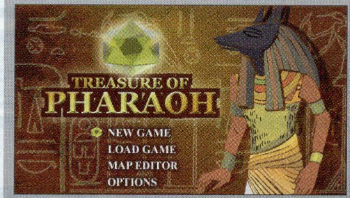
游戏分为通常棋局和趣味象棋两种模式。通常棋局的规则同一般的象棋，进入后，有四级难度可选。初级难度是最容易的级别，电脑AI的思考时间很短，很适合新手。等级越高，难度越高，不过AI思考的时间也越高。在每级难度下面，我们可以看到自己的胜负比率。按×或○键选择难度进入游戏。游戏时，左边显示棋局，右边显示局次、级别、回数等信息。用PSP的方向键移动光标，按×或○键拾起棋子，再按一次放下棋子。按START键投降，重新开始，△键返回标题。

所谓的趣味象棋实际上是残局挑战。游戏内置了多个象棋残局，让你来挑战。残局的难度很高，大家可以按SELECT键让电脑指导下棋。按□键进入下一局，按START键重新开始本关。

Treasure of Pharaoh

版本： V1.0　　**作者：** Snowymydog

下载： http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/top.zip



著名游戏《挖金子》的PSP移植版。作者将舞台移到了埃及金字塔，主人公依靠挖洞来应付保卫法老的胡狼人。主角的目的是收集版面内的所有水晶，收集满后会进入下一关。游戏时要注意躲避胡狼人，当胡狼人靠近时要及时掘洞将其掩埋。紧急情况下，主角还可以自己掘洞并跳下去。

游戏时，用方向键控制主角移动，按□键在左方掘洞，按○键在右方掘洞。按住L键的同时按△键回到前一关，R键的同时按△键进入下一关，但会减掉一条生命。同时按住L、R和△键，重新开始本关。

游戏有编辑模式，用户可以自行编辑关卡。进入关卡编辑模式，用方向键控制光标，按L进入上一个版图，按R减进入下一个版图，按○或×键绘制图形，按□键清除图形，按△键新建版图，按START减存储版图。按SELECT减调出工具菜单，此时用方向键的左、右选择图形，按○或×键确定图形。

PSP Dungeons 3D

版本： V0.7　　**作者：** Charnold

下载： http://down2.tg777.com/software/zjw/psp/dun.zip



PSP上的同人游戏正向3D化发展。《PSP Dungeons 3D》是一款第一人称射击游戏，有着不错的3D画面，贴图比较圆滑，立体感很强，只是地图场景少了点。

游戏中，用滑杆控制角色移动，按○、□键向左或向右移动准星，当准星移动到敌人身上时，按△键开火。游戏中设计了众多武器，玩家可以按×键更换武器。

怎么样，经过我们的一番点评，你是否已经找到自己需要的软件以及使用教程了呢？刚刚介绍的软件还将由TG777提供永久下载链接，快些用它们来武装自己的小P吧！随着破解的深入，PSP上的自制软件将会越来越成熟。更多的软件将会向多功能方向发展，无论是软件的易用性还是界面都会有提升。2007年，一定会有更多的好软件出炉。



文 PVN制作组—Maric.S

PSP，我的掌上影院

——PSP影音全方位详解

4.3英寸16：9的TFT（薄膜晶体管）液晶屏，分辨率480×272，最大发色数为1677万，主频333MHz，32MB内存……就算不作为游戏机而仅作为一个播放设备，PSP带来的飞跃与震撼已经足够令人瞩目，而实际上，PSP凭借自身优异的视频播放能力已经秒杀了目前市场上任何同价位的MP4播放器。所以，各位读者，如果你们身边正有人打算购买一个掌上设备体验掌上看片的乐趣，你应该大声向他推荐："买PSP！"以下的这篇文章将会向大家介绍PSP视频方面的知识，包括教大家如何自己转换视频在PSP上欣赏，希望让大家领略到PSP游戏之外的魅力。

PSP影音的分类



UMD VIDEO

得益于UMD的巨大存储空间（约1.8GB）与那个划时代的硕大显示屏，PSP影音资质在便携设备上可谓登峰造极。依靠大容量载体实现的超高清影像无论从哪方面来说都接近完美，推出的大部分电影基本都提供了多语言选择、字幕选择甚至是内容选择以及花絮。

第一张UMD介质的电影发行于2005年4月，同期发售的内容包括《十面埋伏》、《蜘蛛侠2》、《生化危机 启示录》、《极限特工》、《杀死比尔1&2》等。并于同年6月，SONY宣布《十面埋伏》和《生化危机》的销售成绩均达到100万套。

可惜的是，对于国内PSP用户来说UMD价格不菲，可供选择的影片也不多，有中文字幕的就更少了。正是由于以上原因，UMD VIDEO在国内并不处于主流地位，但之所以仍放在第一位介绍，是考虑到它的播放效果优异，无可比拟。

MP4&MP4AVC

MPEG4是PSP可直接支持播放的视频规格。MPEG全称为Moving Pictures Experts Group。这是一种高压缩比高画质的视频压缩标准。官方支持的格式有三种，分别是MP4、MP4AVC及P-TV MP4。

MP4在PSP的1.0版本固件中就已支持，后缀为.mp4。我们可以使用Sony的官方软件Image Coverter2来转换获得，不过此软件需要付费下载。所以那时民间最为流行的是3GP_Converter。它采用ffmpeg核心，确切地说，是ffmpeg特殊修改版。用以支援相容MP4文件并使之能在PSP端正常播放。附带一提，似乎后来ffmpeg官方也对此作出了相应修正，可见PSP魅力影响之大。附带的附带，我曾经尝试过使用Xvid或者DivX来编码PSP用MP4文件，然后藉由打上补丁使之相容于PSP，无奈都以失败告终，遂放弃。

在大家都逐渐走向破解走向自制软件慢慢忘记官方的MP4之时，MP4AVC悄然现身。由于采用了h.264编码的缘故，压缩率更高，能以更低的流量获得更高的画质，使得一直坚持正版决不破解的朋友们又看到了希望。官方视频在清晰程度上迈进了很大一步。插句



▲在 PSP 上使用 PPA 播放器播放 PMPAVC。

题外话，最近偶然发现采用h.264编码的视频文件，其长宽都必须以16为基准，即16的整数倍。比如320×240，480×272等等。如果不符合此比例，那么甚至连转换都不能顺利进行。对于网络上曾经出现过的426×240比例的MP4AVC影片，您可能会质疑我说的这些话：426分明不是16的整数倍啊！而我对于这个问题的理解是：MP4本身拥有一个控制比例的Flag，而MPEG AVC stream本身也有。PSP在播放时参照的是MP4本身标头区的那个Flag而非MPEG4 AVC stream。其实际用途就是，我们先将原16：9的片源不经处理直接压制成320×240规格，此时画面被横向压扁。在实际播放时，PSP参考了MP4本身的那个Flag，按照426×240的大小拉伸画面还原成16：9，这就是426宽度的秘密所在了。当然的，此种情况下达到的426×240比例，其画面细节同320×240是一致的，但却巧妙地利用了视觉的缺陷，给人造成更为清晰的错觉。

P-TV MP4则是PortableTV所提供的影片规格。同样采用h.264编码，画面解析度却达到惊人的480×272，播放效果几乎与UMD VIDEO无异。其具有的特殊加密保护和观赏时间限制且附带收费下载的特点，使它在国内几乎无人问津。

PMP&PMPAVC

这里先要介绍的是一名韩国人，他开发的PSP Media Player是PMP MOD的前身，后来Jonny继承并改进了它，使之最终进化。

在很多人看来Jonny无疑是个英雄。他带来的PSP专用高清晰度影视规格开创了一个新的时代。从PMP MOD到PMP MOD 2.01，支持的视频尺寸竟然飞跃至720×512！人们终于彻底摆脱限制踏上高清之路，民间终于有了制作媲美UMD VIDEO高清规格影视作品的能力与资本。

而随着PSP API的破解，调用硬件解码成为可能，PMP MOD AVC随之诞生。不同于以往PMP采用的Xvid（或者DivX）编码，h.264编码的优越性有目共睹，画质更犀利，同时无论色彩还是细节处理都更胜一筹，能以极低的码率来获得上佳的画质，最直观地说，就是影片体积大幅减小。这对任何人来说都是好事。

在林林总总的PSP自制视频规格里，PMPAVC毫无疑问地成为了今日的王者。

传说中的AVI

曾经有一位不知名的作者开发了一款播放软件，名字是PSPlayer Media Test，全系统适用并且播放480×272&29.976以下规格AVI视频无须转换。详细参数如下：

支持视频格式：AVI、MOV、MP4、OGM、MKV、NUT、ASF、WMV

支持音频格式：MP3、M4A、WMA、OGG、WAV

支持编码器：MPEG1/2/4 video(DivX、XviD)、Windows Media Video、Ogg theora、Mpeg audio（MP2、MP3、AAC）、AC3、OGG、Windows Media Audio

在那时看来，这不能不说是一个突破。当然，时间限定在PMPAVC出现之前。AVI格式的大范围普及和压制方便的特点是这款软件最吸引人的地方，我们可以很容易地弄出我们想看的电影然后拷贝进PSP的记忆棒里，一切就这么简单。然而遗憾的是，伴随的PMPAVC的出现，PSPlayer Media Test逐渐淡出我们的视线，作者似乎停止了更新，它的Test尾缀再也没有被改写。

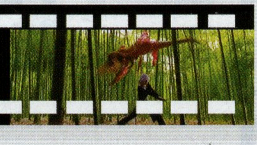
新生的480MP4

就在截稿前不久，Dark_Alex先生的PSP v3.03 OE-B固件放出，彻底解除了官方限制，支持在PSP系统下直接播放480×272全屏尺寸的MP4AVC视频。

新的大门又向我们敞开，将会到来的是一场革命。并且，翻天覆地。



影音转换全方位教程



PMPAVC影音转换

Sony赋予了PSP高达480×272的LCD pixel表现能力，却把玩家能自行制作的MP4文件解析度限制在320×240（或者368×208）范围内，然后播放时依靠放大尺寸来撑满整个屏幕。那么理所当然的，画面整体清晰度差强人意。虽然320×240的画面放大到480×272实现了全屏播放，但实际影像资讯内容的细节没有增加。因此不论是清晰度或是细节都不能与真实480×272画面大小的影片相提并论。这也就是为何我们一般人无法转换出UMD VIDEO画质的MP4的根本原因。更何况UMD VIDEO本身画面并不只有480×272，而是更为恐怖的720×480。它是经由硬件计算缩小，虽然也是以相同的480×272来播放，但是在整个缩小取样的过程中可以大幅度提高画面品质并去除掉杂讯的存在，差距由此而来。

本教学的目的，就是借助PMPAVC这个平台，令诸位能够突破限制享受到高品质影音带来的乐趣。

这里我们要使用的是一款名为Winmenc的软件（下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/MaricS/winmenc.rar），它采用mencoder核心，使用方便并且兼容性不错。

首先双击winmenc.exe图标打开软件，我们将会看到如图1的界面：



图1

完成一部影片的转换我们要做的只有4件事。

1.点击“加入文件”选项，选择我们需要转换的视频文件。

2.点击“载入配置”选项，选择“[PSP PMP] AVC x264 480x272 600Kbps，MP3 44.1kHz 96Kbps.ini”项并确定打开。

3.设定输出目录。

4.点击“开始编码”选项。

然后等待一会儿，完成之后就可以在我们设定输出的目录里找到转换完成的影片文件了。

但是如果您对默认的设置不满意，或是想使用更多的功能，您可以尝试更多的操作。

在“批量”选项卡，您可以点击“加入文件”选项不断添加待转换文件，然后一次性压制完毕。还可以设定“完成后自动关机”，那么Winmenc在转换全部完成之后就会关闭电脑。“优先权”选项能设置程式的优先权，但不建议自行更改。

在“视频”选项卡里，我们可以改动一些参数来调整压制完成的PMPAVC画质。（如图2）

视频编码器：不能改动，PMPAVC必须使用x264编码器。

视频码率：可自行修改，数值越大清晰度越高，但相对的，成品容量也大。

视频大小：不必改动，全屏PMPAVC就是480×272大小。



图2

帧速率：设定影片帧数，建议设定为“23.976”，有些情况下使用“Original”会出现错误，影片合成不能。提示错误为“帧数过高”。

放大至：涉及到h.264编码16倍率及画面比例调整，一般默认即可不必改动。

两次编码：编码两次，即2-pass，第一次编码时对文件流量做出评估，二次编码时自动分配最佳流量，能在一定程度上适量提高品质。但转换时间延长近一倍，诸位自行取舍。

加速一次编码：开启“两次编码”时此项可选，若使用2-pass则建议开启。

去除交错扫描：转换DVD时请务必开启，能减轻交错现象，提高画面品质。

接下来是“音频”选项卡：（如图3）

需要注意的只有三项。

音频编码器：PMPAVC只能使用“MP3”。

音频采样率：PMPAVC只能使用“44100”。

音频码率：可选范围为64～192，对声音有较高要求的可以选择较高码率，一般128即可。

然后是“字幕”选项卡：（如图4）

我们首先要把需要搭载的字幕放置在跟视频文档的同一个文件夹内并保持同名。如：“123.avi”和“123.srt”。

载入字幕：比较遗憾，目前只有srt格式字



图 3



图 4

幕能正常载入，其它的常见格式，比如ssa跟ass，由于编码问题导致支援度不佳。用记事本打开字幕文件另存为“ANSI”编码的文档即可正常加载。但由于Winmenc加载ssa和ass的原理是先在后台将其转换为srt，所以，ssa及ass的比如动态字幕跟文字特效等效果是不支持的，这点还请大家注意。

字幕位置：用以调节字幕出现位置，一般不做修改。

字幕大小：可按喜好调节出现的文字大小，默认3

语言编码：cp936为简体中文，cp950为繁体，需要按照所加载的字幕以及选择的字幕字体来设置，一般默认cp936。

字幕字体：可选择需要使用的字体，填入字体文件所在的完整路径及文件名即可。字体文件位置于windows\Fonts文件夹下。建议将字体文件复制到其它文件夹，方便查看使用

有关PMPAVC的一些理论知识

1. 首先要说明一下PMPAVC是什么

PMPAVC文件是由PSP Mod AVC软件自创的一种容器规格，用来将视频同音频合并封装成为特殊的PMPAVC文件格式。

什么是容器呢？

我们可以抽象地将它想像成为一个瓶子。可以用来盛水，当然也可以拿来放果汁。在这里我们把PSP Mod AVC这个容器拿来装h.264编码的视频文件与MP3音频文件。

因此我们的任务很明确，就是转换出一个无声的AVI文件同一个合乎规格的MP3文件，然后将它们塞进容器成为我们需要的PMPAVC。

即AVI + MP3 ===（pmp muxer avc合并封装）===> PMPAVC

2. 所需要的AVI文件有何特定要求与限制

先就画面规格来说，如果我们需要的是高品质接近UMD VIDEO的效果，最好的方式就是将画面转换成480×272大小，这是PSP LCD的真实解析度。片源当然以由DVD直接转录而来的AVI为最佳。由于PSP的480×272是16：9宽屏的解析度，因此我强烈建议也使用同样是16：9宽荧幕而Aspect Ratio为1.85：1的DVD，这样能够最贴近PSP的LCD。而4：3比例则不推荐，否则我们必须在人物压缩变形、左右留黑边、切割画面等次级方案中抉择。至于同样是宽荧幕但Aspect Ratio为2.35：1的超宽屏DVD，是否选用则是见仁见智看个人喜好的问题，这种视频正确处理后，画面上下会留有黑边，或者您也可以选择人物被拉伸。另外为了追求最高的画质，强烈建议挑选D9规格的DVD VIDEO。最重要的一点，字幕需要可以选择独立搭配，而非将字幕嵌入画面的那种。

关于如何将DVD直接转录成符合要求的高质量AVI，由于这部分内容比较专业，在这里就不深入介绍了，有兴趣的读者不妨登陆“游戏城寨掌机频道”（http://pocket.levelup.cn/show.php?id=2175）查看这部分内容。

3. 所需要的MP3文件有何特定要求与限制

目前PMPAVC支援VBR与CBR两种bitrate模式的MP3，而取样率上限则为44100hz。基于品质，稳定度与PSP解码能力考量，通常使用128Kbps stero 44100hz的MP3规格。

MP4AVC&480MP4影音转换

这里的世界同样精彩，MP4AVC作为正版支持者们的不二选择必将长盛不衰。对于破解一族来说，新的大门已被Dark_Alex推开，系统直接播放的480MP4也一定会发展起来成为接替PMPAVC的下一代王者。

新手篇

论到简单易上手，就不能不提这款3GP_Converter（下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/MaricS/3GP_Converter.rar），在PSP用户间流传甚广而且影片压制效果也有一定保证。下面我就使用3GP_Converter如何压制MP4AVC跟480MP4来给大家作个简单的介绍。

3GP_Converter是一款绿色软件，下载至PC可直接使用不需安装，但您必须保证您的PC上有与影片相对应的解码器才行。当然没有也不怕，一般安装“暴风影音”之后对于普通用户日常压片来说就已经足够了。

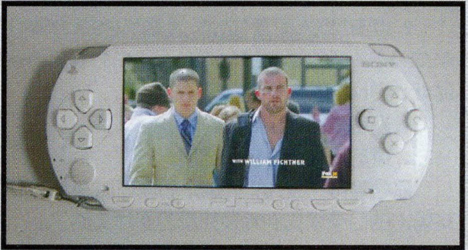
首先双击3GP_Converter绿色图标启动软件。

在弹出的界面里您会看到这么一个下拉菜单（如图5）。该怎么选呢？请听我慢慢解释吧。

1. 如果您需要压制的是480MP4规格影片，您有两种选择：

AVC 480×272 768 Kbps 1-pass

您可以在较短的时间内转换获得您需要的影


▲PSP+《越狱》——绝配。

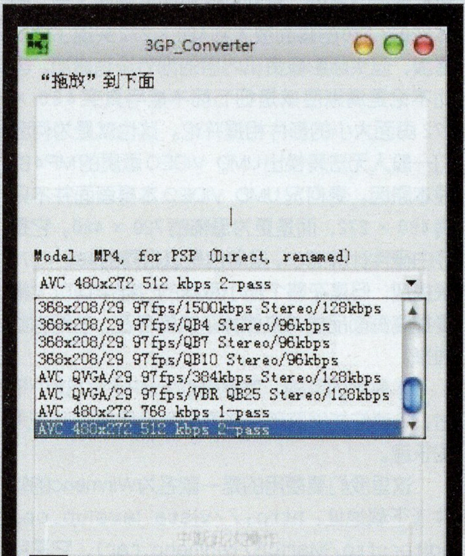


图 5

片，但容量会偏大。

AVC 480 × 272 512 Kbps 2-pass

您可能需要付出更多的时间来等待，不过相对的，您获得的影片容量会比1-pass转换所得的小了不少。我们必须付出差不多两倍的时间来压片，这对于不少对画质没有太高要求的朋友们来说几近折磨。鱼与熊掌不可兼得，如何选择还看诸位自己了。

2.如果您需要压制的是MP4AVC规格影片，那么就简单了。您看似有很多选择，其实最佳的只有一个。

AVC QVGA/29.97fps/VBR QB25 Stereo/128Kbps

您可以得到不错效果的MP4AVC影片，惟一不足的是，您的影片将被强制拉伸至4：3比例，因此不太适合其它比例片源的转换。

闲话多了点，我们继续往下看。

单击菜单中的“选择”出现新的窗口，在这里我们可以选择存放路径（如图6）。您可以在那里找到您压制完成的影片。

然后直接拖曳您需要转换的影片到那个白色窗口，转换就自动开始了。进度条到100%就完成了，我们剩下要做的只有等待（如图7）。

如何？是不是很简单呢？新丁一样可以压制出效果不错的片子来。那么赶快动手试试看吧，自己制作的影片观赏起来说不定会格外精彩哦。

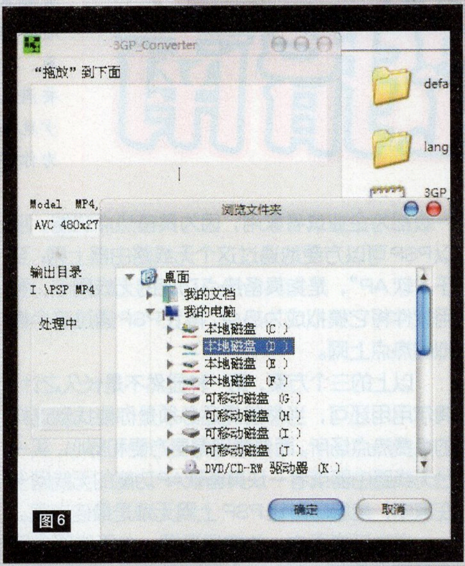


图6

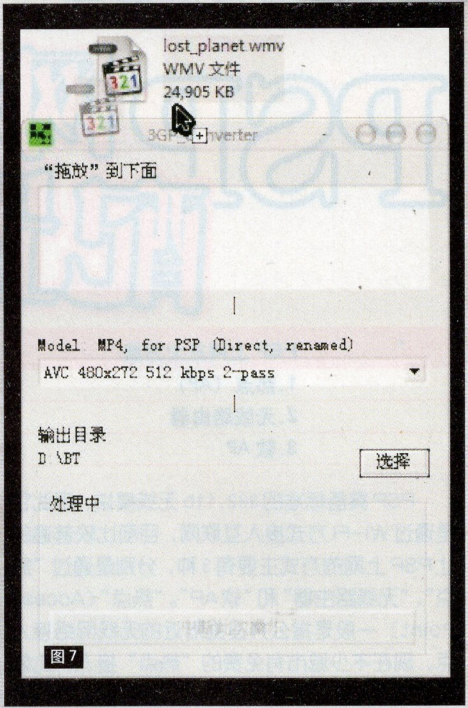


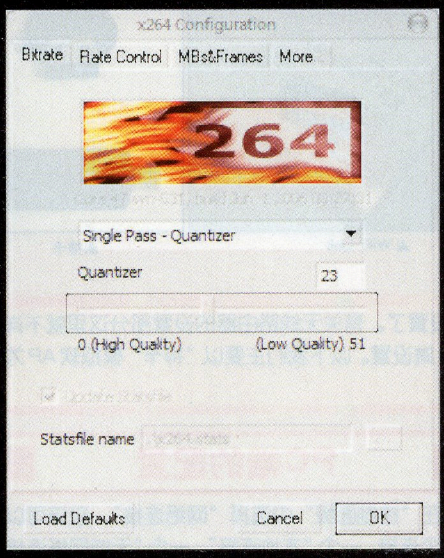
图7

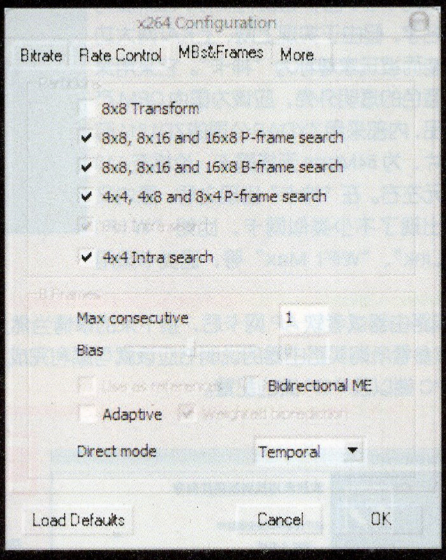
上级篇

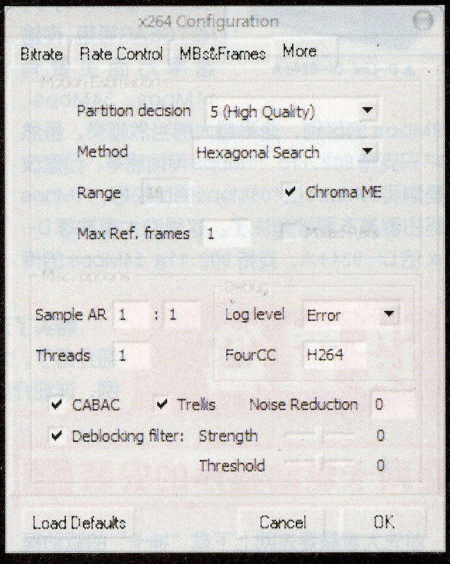
说到底，480MP4与MP4AVC的制作理念跟PMPAVC其实是一致的。即无声AVI+MP3 ===（相关软件合并封装）===> 480MP4 or MP4AVC。惟一的区别在于480MP4同MP4AVC不必去使用修改版x264，也没有特殊的限制，所以B-frame开启可能。

在x264的细部设定中按下面3张图的设置即可。

压制获得368 × 208或320 × 240再或者480 × 272大小的无声AVI及导出WAV音源之后，我再推荐给大家一个小工具来完成最后的操作——“MAKE AVC”（下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/MaricS/make_avc.rar）。解压后将我们转换得到的无声AVI和WAV放入此文件夹，并将它们改名为“out.avi”和“out.wav”。然后点击“make_MP4_avc.bat”运行即可转换获得所需影片。







后记

好了，本篇文章到这里就结束了，以上介绍的关于转换部分的教程也是汇集我这段日子来的经验之谈，终于能有机会定下心来将它们整理删选编排，感觉倒也不错。其实我一直想，如果能有一些关于PSP影音规格发展至今的参考资料，那该多好。本着这个念头，我在levelup论坛断断续续地写了不少评析和教程。虽然以资料汇总的角度来看，那些未免太过零散杂乱，内容上也不尽详细。好在反响不错，获得了不少网友的肯定与支持。如果说那些只言片语只是我个人一时热情的结果，那么本篇汇总便是我长久以来心愿的实现。在制作过程里，我花费了大量的时间来制作范例，修改内容，使之浅显易懂并兼顾实用与特色。希望每位读者都能从中获益并且喜欢。最后，要感谢挚友 erspicu_brox 长久以来的无私帮助，还有某男那里压榨来的两张D9，我才得以完成此文，由衷感激。另外，推荐大家访问“游戏城寨 掌机频道”的影音专区（http://pocket.levelup.cn/MediaList.php），这里有大量已经压制好的影片提供下载，资源很丰富哦。

文 LIKY

PSP网络配置指南

PSP从2.0版固件起就加入了网络浏览器的功能，在2.6版固件又加入了RSS功能，利用PSP，我们可以方便地浏览Internet网页，在线收听RSS频道的音乐，而且现在也有越来越多的PSP游戏扩展了网络方面的应用，变得越来越"网游"……对于网络方面的应用，PSP已经越来越成熟，不过要想体验到掌上遨游网际的飞一般感觉，你不仅要满足一定的硬件条件，还必须懂得如何设置，可能有不少玩家正被这些难题所困扰，那么以下的这篇文章就是来为你解答难题的。

PSP上网三大方案
1.热点（AP）
2.无线路由器
3.软AP

PSP具备标准的802.11b无线模块，因此它是通过Wi-Fi方式接入互联网，目前比较普遍的让PSP上网的方式主要有3种，分别是通过"热点"、"无线路由器"和"软AP"。"热点"（Access Point）一般是指公共设施附近的无线网络接入点，现在不少城市有免费的"热点"接入，比如麦当劳、肯德基以及一些政府大楼附近，你只要带上你PSP在那里搜索一下应该就能找到；而无线路由器是带有路由功能和热点功能的网络设备，一般都为企业或者家用，因为具备热点功能，所以PSP可以方便地通过这个无线路由器上网；至于"软AP"，是指具备热点功能的无线网卡，利用软件将它模拟成为热点，再让PSP通过这个模拟的热点上网。

以上的三个方案，第一种显然不是长久之计，偶尔用用还可，当然前提还必须是你能找到这样的免费热点场所。而要想用得更方便和舒心，买一台无线路由器或者一块具备软AP功能的无线网卡在家中，能够随时让PSP上网无疑是最佳方案。

作为玩家而言，为家里添置一台无线路由器是很有必要的，因为现在无论是笔记本电脑还是家用机（X360、Wii、PS3）或者掌机（NDS、PSP），基本都具备了Wi-Fi无线功能，"无线"肯定是以后的一个必然趋势，一台无线路由器可以让所有的主机共享上网，也相当方便，而且现在无线路由器的价格也并不是很贵，200元左右便可买到不错的54M的无线路由器，这个投资非常值得。

而带软AP功能的无线网卡，虽然信号质量以及强度都无法与路由器相比，但是它的优势在于携带方便（U盘大小），价格也较无线路由器便宜，而且最重要的是，一些带软AP功能的网卡还可以用来上KAI（一种PSP游戏对战平台，后面详细介绍），一卡两用，这就显得相当超值。

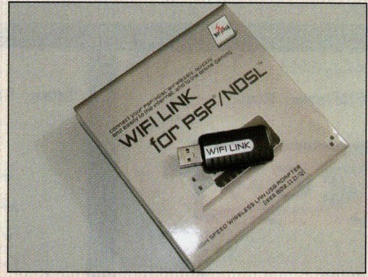
购买推荐



▲D-Link DI-624+A

无线路由器方面可选择的品牌和种类比较多，比较常见的品牌有D-Link、TP-Link、Linksys、NETGEAR等等，传输速率方面主要有11Mbps、54Mbps、108Mbps的区别，速率越大的当然越贵，虽然PSP只支持802.11b 11Mbps传输速率，但建议还是购买54Mbps或108Mbps的比较好，11Mbps的路由器基本要被淘汰了。这里向大家推荐D-Link的DI-624+A，支持802.11g 54Mbps的传输速率，向下兼容802.11b，信号稳定，质量也不错，价格在230左右，性价比不错。

而无线网卡方面，对于PSP玩家来说肯定要选择既能上网又能上KAI的双用网卡才合算，而这类网卡在国内还是相当常见的，最出名的恐怕就是被大家俗称为"神卡"一种USB无线网卡了，由于它没有商标，也就没有名字，但由于实现上网、上KAI两大功能而被玩家尊称为"神卡"。它采用深蓝色的透明外壳，应该为国内OEM产品，内部采用ZYDAS公司的ZD1211芯片，为54Mbps无线网卡，价格在110元左右。在"神卡"出现之后，国内又出现了不少类似网卡，比如"WiFi Link"、"WiFi Max"等，这类卡采用与神卡一样的ZD1211芯片，所以实际上与神卡没有什么区别，连驱动程序都可以共用，不过这类产品有包装，带有驱动盘，所以价格会稍高一点，一般在130左右。以上介绍的这几款都是非常推荐的产品，大家可以考虑。



▲WiFi Link



▲神卡

设置篇

购买了无线路由器或者软AP网卡后，接下来的事情当然是设置了。有关无线路由器的设置部分这里就不详细介绍了，大家参看所购买路由器的说明书应该就可顺利完成PC端设置。以下我们主要以"神卡"模拟软AP为例，详细介绍PC端以及PSP端的配置。

网卡驱动程序的安装

首先大家需要去网上下载"神卡"的驱动程序，下载地址：http://www.tg777.com/levelup/user/mash/soft/ZD1211B.zip，解压后双击安装，然后将神卡插入电脑的USB口，此时电脑会提示找到新硬件，选择"自动安装"便可（如图1），其间会跳出警告窗口，选择"仍然继续"。驱动安装成功后，你会看到你的电脑窗口右下角出现无线网络的连接图标和"ZDWlan"管理程序的图标，由于还没有进行配置，所以，网络图标显示为断开（如图2）。下面我们就来进行具体配置。

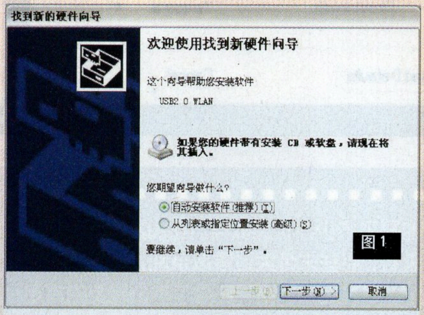


图1



图2

PC端的配置

在"控制面板"中选择"网络连接"，应该可以看到两个连接，一个"本地连接"，一个"无线网络连接"，"本地连接"是你的电脑连上互联网的连接，而"无线网络连接"就是"神卡"的连接。

在"无线网络连接"上面点鼠标右键，选择属性，在"常规"选项卡下，双击"Internet协议（TCP/IP）"，将IP地址设定为"192.168.0.1"（如果出现提示说该地

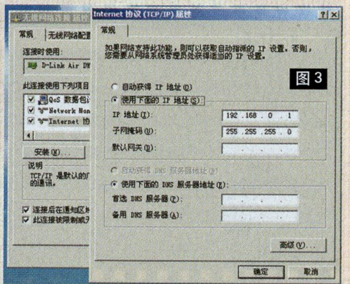


图3

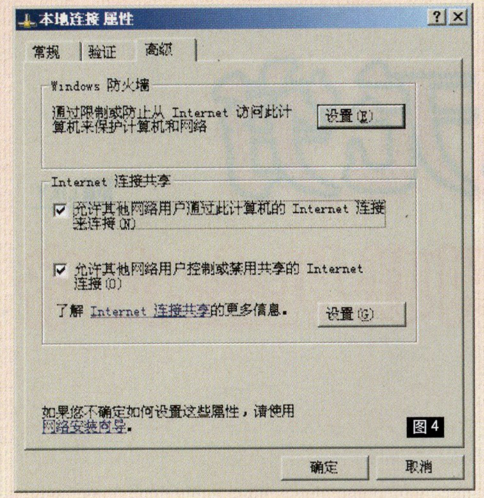


图4

址被占用，就将“0”改为其他数字，符合“192.168.x.1”都可以，x为任意数值），子网掩码设定为“255.255.255.0”。（如图3）下方的两个选项“连接后在通知区域显示图标”和“此连接被限制或无连接时通知我”最好也勾上。之后按“确定”退出。

接下来在“本地连接”的图标上点鼠标右键，选择属性，在“高级”选项下，将两个关于Internet连接共享的选项勾选(如图4)，之后按“确定”退出。

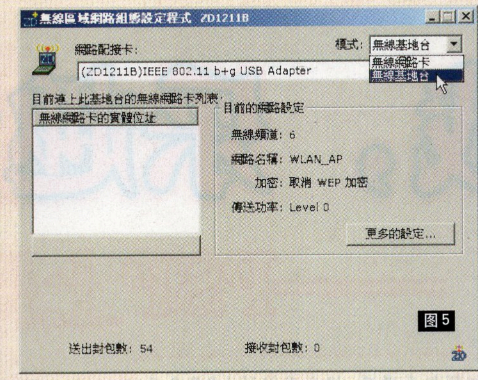


图5

接下来我们双击右下角的“ZDWlan”管理程序的图标，会出现管理程序的主界面，默认的界面为英文，不过我们可以改成繁体中文显示（顺序点击“More Setting”－“Advanced Setting”，然后在Language下拉菜单中选择“Traditonal Chinese”便可）。

“神卡”具备网卡和软AP两种工作模式，在管理程序右上角的下拉菜单中可以随时切换。现在我们要将它模拟成软AP，所以要选择“无线基地台”模式。（如图5）

高级选项窗口中的一些设定，按照默认的设置便可。（如图6）其中“网路名称”也就是该AP

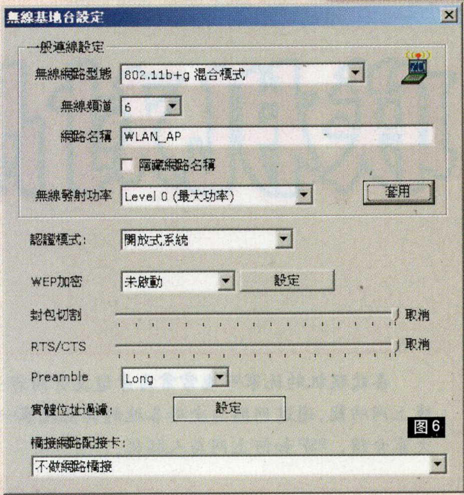


图6

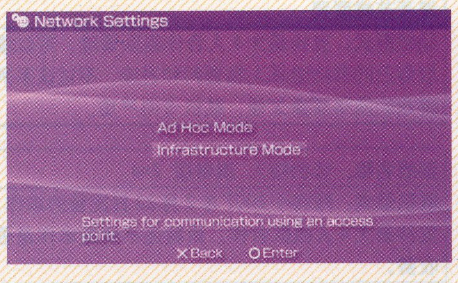
的SSID，默认为“WLAN_AP”，你也可以改成其他的英文标识。“WEP加密”是对网络信号进行加密，如果设定了密码，用PSP连接时必须输入正确密码。由于WEP加密会使信号质量稍微下降，在家里用的话建议还是不用开启了。

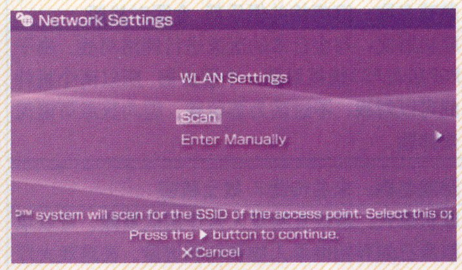
设定完毕后，电脑窗口右下角的无线网络图标应该不再是断开状态，应该是灰色的连接状态。接下来我们要设置PSP端。

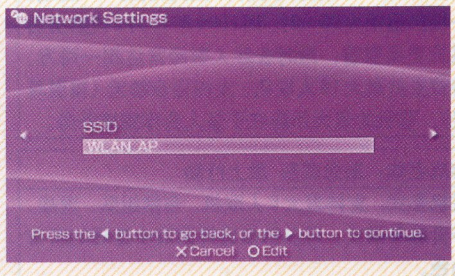
PSP端的配置

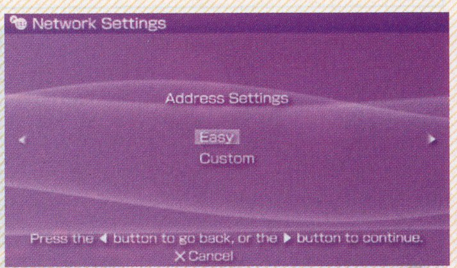
以3.03固件系统为例，在系统菜单进入最左边的设置（Settings）菜单，选择最下面的网络设置（Network Settings），打开网络设置界面，这时别忘记确保主机左侧的无线网卡开关打开（向上扳为开），下面选择第二项基层模式（Infrastructure Mode），建立一个新的连接（New Connection），选择搜索（Scan），PSP会自动的查找当前区域所存在的无线网络，很快会搜索到神卡的SSID——“WLAN_AP”，选择此连接后，SSID自动填为“WLAN_AP”，就不要自行改动了，直接按右进入下一步——安全设定，也就是是否加密，如果之前电脑上设置了WEP加密，这里就要选择第二项“WEP”并输入密码，如果没有就选第一项“None”，再进入下一步——IP地址设置（Address Settings），这里选择“Easy”也可以，但是为了更稳定建议选择“定制”（Custom），然后选择手动输入（Manual），IP地址（IP Address）为“192.168.0.N”（N为1～255之间任意数值），子网掩码（Subnet Mask）为“255.255.255.0”，默认网关（Default Router）也就是之前设定神卡的IP地址，为“192.168.0.1”，下面两个DNS服务器地址根据不同地区都有不同，如果你不知道的话，填为跟默认网关一致也可以，即“192.168.0.1”。（注意，以上PSP端IP地址的设定，是以电脑端神卡IP地址设定为“192.168.0.1”的情况为基准的，如果神卡IP地址并不是“192.168.0.1”，比如是“192.168.1.1”，则PSP端的IP地址相应就要变为“192.168.1.N”，网关也变为“192.168.1.1”，也就是说PSP与神卡的IP网段必须一致。）再下一步是是否使用代理服务器（Proxy Server），选择“Do Not Use”，然后是是否自动开启浏览器，建议选择“Do Not Start”。最后是为此连接设置命名，默认是跟SSID名称一样“WLAN_AP”，这里改成别的名称也没关系。

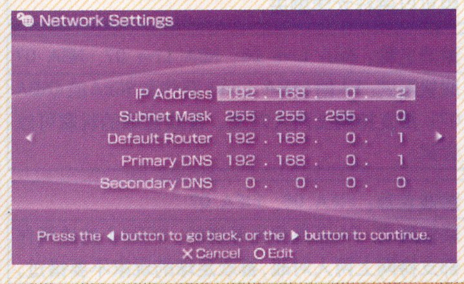
一切设置好后按○键保存，紧接着会出现测试连接的提示，选择后，PSP左边的蓝色无线指示灯便会亮起，PSP开始连接神卡，电脑窗口右下角的无线网络图标也会开始闪烁，几秒钟后，PSP的屏幕上会显示测试结果，大家只要注意看最后一项“Internet Connection”，如果显示为“Succeeded”，则表示PSP已经成功连接上Internet，你的小P从现在开始可以上网了，大功告成。赶快打开PSP的网络浏览器，选择“WLAN_AP”接入点，体验上网冲浪的乐趣吧！

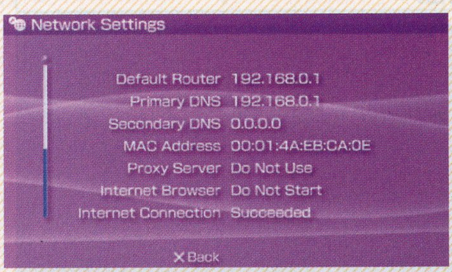












联机对战，乐趣无穷

——PSP上网联机全攻略

文 LIKY

喜欢联机的玩家可能常常为身边没有同好一起联机而遗憾，好在我们的小P具备无线上网功能，通过网络与全球各地的其他玩家一同联机完全没有问题，下面我们就来为大家介绍，PSP如何上网与人联机。

PSP联机的原理

PSP是通过Wi-Fi无线网络协议来进行联机游戏的，它的联机方式有两种不同的形式，一种是点对点模式（Ad Hoc Mode），另一种基站模式（Infrastructure Mode）。点对点只能面对面的在小范围内，几台PSP之间进行联机，比如《山脊赛车》、《怪物猎人P》、《WE9》等等游戏的联机都是这样；而另一种基站模式是让PSP访问热点，连上互联网上的服务器来进行联机，这种就类似于《马里奥赛车DS》、《死神DS》等NDS游戏的联机方式，是由游戏的厂商提供专门的服务器供全球各地的玩家登陆和联机。目前绝大多数的PSP联机游戏只支持点对点模式，只有少数支持基站模式，比如《海豹突击队》、《潜龙谍影 掌上行动》等等。



官方支持上网联机的游戏

官方支持上网联机的游戏也就是支持基站模式的联机游戏，对于这类游戏，我们只要具备让PSP上网的条件便具备了网络联机的条件，比如家里有无线路由器或者软AP网卡，你的小P已经成功通过它浏览过Internet网页，那么你在游戏中选择网络联机时，你不用再进行什么其他的设置，选择与上网相同的接入点便可连上官方服务器，然后实现网络联机。（关于上网设置部分，大家可参看前一篇文章。）

是否收费？

既然带有网游性质，那上网是否会收费呢？截止到2006年底，所有支持网络联机的PSP游戏中，只有一款麻将游戏——《麻将格斗俱乐部 全国对战版》出现了上网收费行为，其他的全都是免费，所以大家对此不必有太多顾虑。

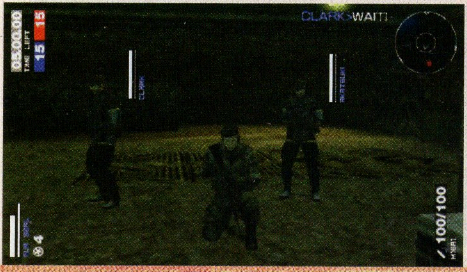
以下给大家推荐一些支持网络联机的游戏，方便大家选择。

游戏名称：海豹突击队 火线小组、海豹突击队 火线小组2

联机形式：1代是首款支持网络联机的PSP游戏，一经推出便火爆一时，而2006年10月2代推出后盛况更是空前，同时在线人数经常达到一两万。游戏支持最大16人联机，支持语音聊天（需要耳麦），联机的最大乐趣在于多人合作完成任务。

游戏名称：潜龙谍影 掌上行动

联机形式：支持最大6人联机，包括组队、混战、夺青蛙等模式，可以自由选择游戏中登场的所有角色。



游戏名称：荣誉勋章 英雄

联机形式：支持最大32人的大混战，类似于CS，游戏模式则包括夺旗、组队、混战等等，游戏中可以输入文字进行聊天。

游戏名称：麻将格斗俱乐部 全国对战版

联机形式：与全日本的玩家进行网络对战，由于PSP版与PS3版采用同一个服务器，所以两个机种间可以对战，不过因为要收费，国内玩家可能无法体验。

游戏名称：未名传奇2 战士机密

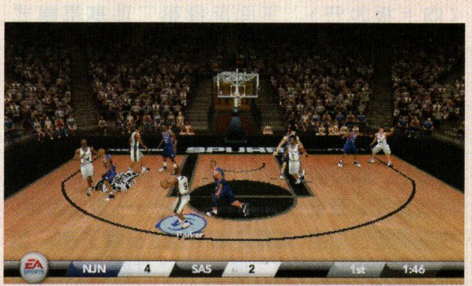
联机形式：游戏支持双人合作组队冒险，可以读取自己的存档继承人物资料和进度。在游戏大厅中可以进行文字聊天。

游戏名称：NBA Live 06、NBA Live 07、NBA 07

联机形式：EA的《NBA Live》两作和SCEA的《NBA 07》都支持网上两人对决，喜欢篮球的玩家可以尝试。

游戏名称：FIFA 06、FIFA 07

联机形式：EA还是相当厚道的，《FIFA》的这两作都支持网上两人对战，喜欢足球的玩家不要错过。



游戏名称：X战警2 天启之崛起、正义英雄联盟、漫画英雄联盟

联机形式：支持最大4人合作组队冒险，可以读取自己的存档继承人物资料和进度，不过该系列游戏的网络质量欠佳，联机卡得严重。

游戏名称：怪物猎人 携带版 2nd

联机形式：即将于2007年2月22日发售的本作，支持最大4人组队合作，目前还不清楚本作是否收费。



第三方联机平台

以上介绍的是官方支持网络联机的游戏，对于大部分游戏来说，我们只能通过点对点模式面对面地进行联机，那么这些游戏是否有办法实现网络联机呢？答案是肯定的，这个时候我们就要借助第三方的联机平台来实现。通过这个平台，只要是支持点对点模式联机的PSP游戏都可以实现网络联机，这个平台就是KAI。

KAI

KAI是英国一个叫Xlink小组所开发的一个家用机联机对战平台，（KAI的官方网站：http://www.teamxlink.co.uk）支持Xbox、PS2、NGC、PSP、Xbox 360等流行机种，它可以让一些只支持局域网联机的游戏实现网上联机，有点类似于电脑对战平台"浩方"。KAI是完全免费的，所以受到很多玩家的欢迎。

PSP上KAI的条件

想让PSP上KAI联机，除了要有PSP和游戏外，你还必须具备3个条件。1.你要有一台能上网的电脑，而且网络速度必须达到一定水准，这关系的到联机的流畅度；2.你要有一个无线网卡，而这个网卡的型号还必须有所要求；3.下载并安装KAI的客户端软件。

网卡的要求

KAI官方统计了一份支持KAI的无线网卡列表，因为篇幅关系在这里就不列出了，这里只给大家介绍几款国内容易买得到的。首先最为推荐的就是"神卡"了，对KAI的支持非常稳定，而且还可以作为软AP使用，当然，与"神卡"采用相同ZD1211芯片的"WiFi Link"、"WiFi Max"等等都在推荐之列。除此之外，国内还比较容易买到的有I/O DATA WN-B11这种型号，为11M的无线网卡，淘宝网上的价格大约70元左右，另外还有早期比较流行的D-Link DWL-122。不过这两种网卡在打《MHP》4人联机时容易出问题，这里不太推荐。在下面的教程里，我们将以"神卡"为例，具体讲解如何通过KAI来联机。

电脑端的初始设置

首先是"神卡"驱动的安装，具体过程不再赘述。驱动安装完毕后，电脑端的初期设定也与之前类似，在"无线网络连接"图标上点鼠标右键，选择属性，在"常规"选项卡下，双击"Internet协议（TCP/IP）"，将IP地址设定为"192.168.0.1"，子网掩码设定为"255.255.255.0"，在"本地连接"的图标上点鼠标右键，选择属性，在"高级"选项卡下，将两个关于Internet连接共享的选项勾选。

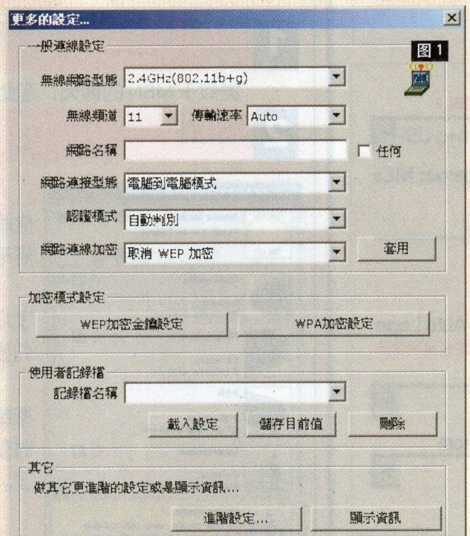


图1

接下来双击右下角的"ZDWlan"管理程序的图标，出现管理程序的主界面，此时我们要将神卡设置为无线网卡模式，选择右上角的"无线网路卡"。然后选择"更多的设定"，将连接类型设定为"电脑到电脑模式"，其他默认便可（如图1），然后选择"进阶设定"，勾选"PSP X连接模式"（如图2）。

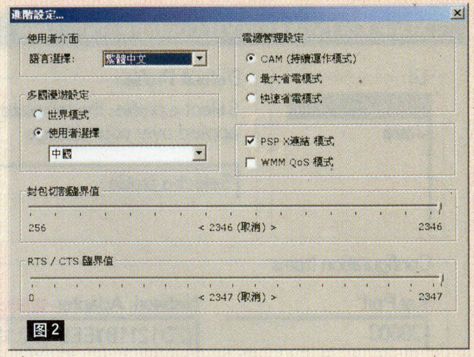


图2

测试PSP与电脑的连接

接下来我们来试试PSP能否与电脑正常进行点对点连接，先在PSP系统菜单中将点对点连接方式设置为自动（Network Settings—Ad Hoc Mode—Automatic），然后打开PSP的Wi-Fi开关，选一个能联机的游戏，比如进入《怪物猎人携带版》（以下简称《MHP》）游戏，选择集会所的在线模式（在集会所门前按×键进入），可以看到PSP的绿色无线信号指示灯开始闪烁，表示PSP开始发射无线信号，此时在"ZDWlan"管理程序主界面点击"更新"按钮，你应该能在无线网络列表中找到一个名为"PSP_AULJM05066_L_MHPSP000"的无线网络（如图3），这便是《MHP》无线信号的SSID网络标识，选择连接吧，连接后可以看到信号质量和信号强度。（PSP游戏的网络标识全都是以"PSP"打头的一长串字符，大家记住这一点，以便在多网络的环境下识别正确的网络。）

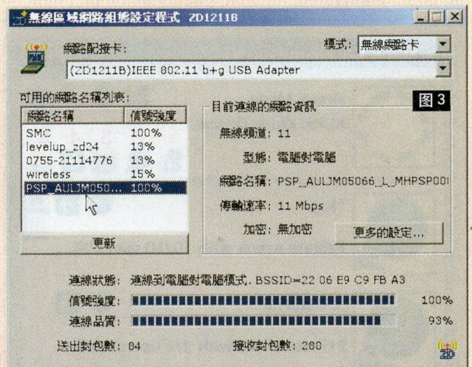


图3

KAI的设置步骤

PSP与电脑可以成功连接后，我们就要进入重点，讲讲KAI的设置步骤，具体的步骤如下。

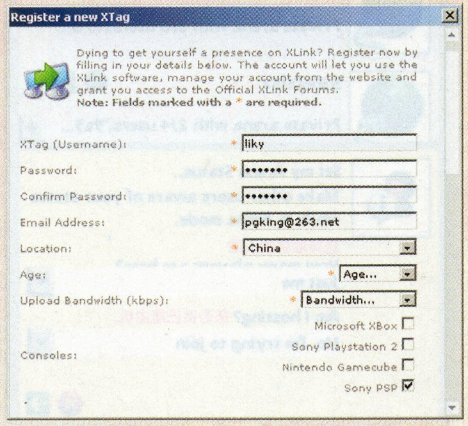
1.下载客户端

大家先去官方下载客户端软件"XLink Kai：Evolution Ⅶ"。（下载地址：http://www.teamxlink.co.uk/binary/xlinkkaievo7.zip）安装后，运行程序（开始—所有程序—XLink Kai Evolution 7—Start Kai），第一次运行KAI会等待较长时间，因为软件会从网上下载一些组件，不过之后就不会这么慢了。完全运行后会出现一个类似QQ的登陆框。

2.注册帐号

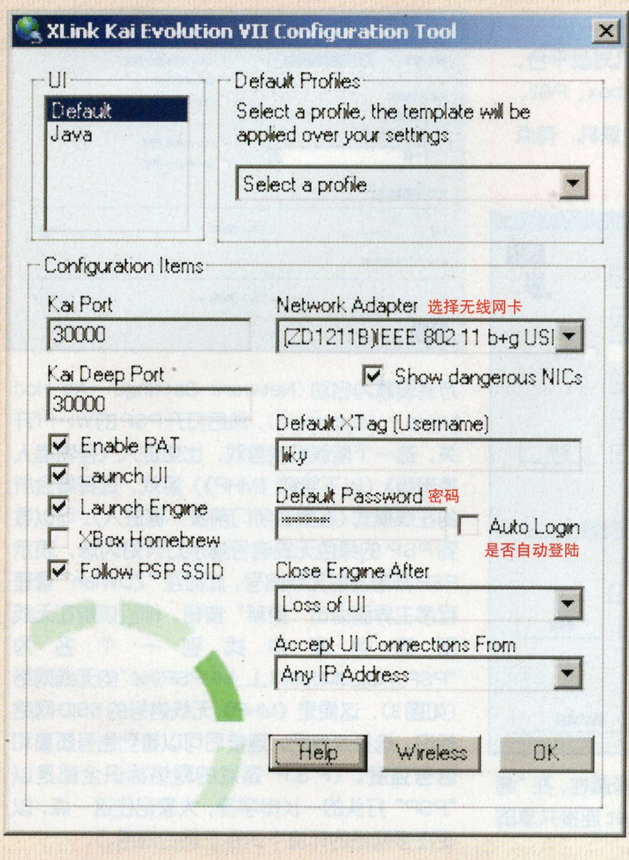
首先我们要注册一个XTag账号，点击框右下角的一个公文包的图标，会出现注册窗口（如右图），按照要求填写一些注册信息。其中带"*"的必填信息，其他的就随你的喜好填了。

填写完毕后，点击最下方的"Submit"按钮，如果资料无误，系统会提示注册成功，并会发一封确认信到你的邮箱中，之后去你的邮箱收信吧，点击确认信中的链接，便可以激活自己的账号了。



3.设定KAI参数

接下来要设置一下KAI的各项参数，运行KAI的设置程序（开始—所有程序—XLink Kai Evolution 7—Start Kai），出现下图的窗口，按照如图显示的进行设定，其中在Network下拉菜单中选择自己的无线网卡，比如这里我们使用的是“神卡”，就要选择“(ZD1211B)IEEE 802.11 b+g USB Adapter”。



设定完毕后便可关闭窗口，然后再次启动KAI，输入用户名和密码，点击绿色向右的箭头确定，很快你便可成功登录了。

KAI有点类似于我们的MSN，也包含了即时聊天的服务，登录后默认的是好友列表窗口，现在肯定是一个人都没有了。上方的几个按钮具体作用如右：

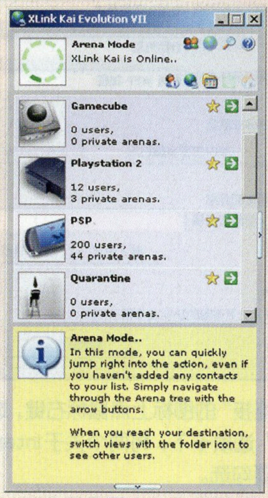




1 聊天模式

类似于MSN的聊天，在此不多介绍了。

2 游戏模式



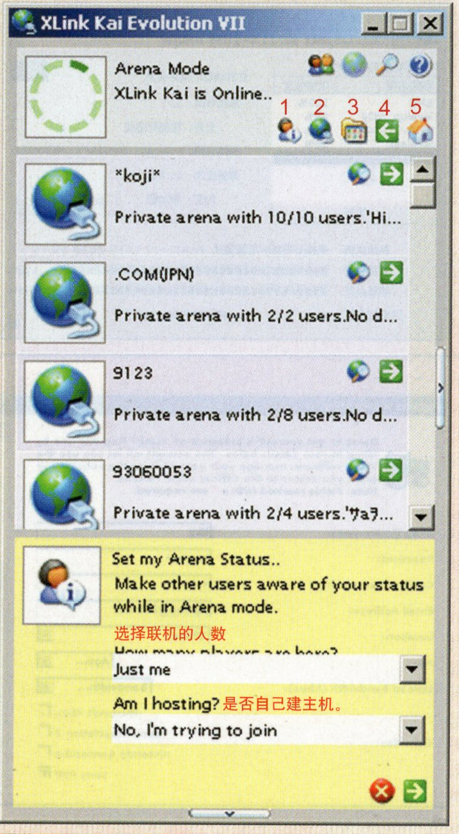
这是我们要重点介绍的，进入游戏模式后，可以看到房间列表，是根据机种来分类的，包括PS2、PSP、NGC等等，每个房间会显示有多少人在线以及多少个子房间。

进入PSP房间后，又会出现游戏的房间列表，包含了众多的联机游戏，以字母顺序排列下来，比如现在我们要联《MHP》，就找“Monster Hunter Portable”。

大家可以注意到，每个房间后面都有一个黄色五角星图标，按下这个可以将房间加入收藏夹，下次登录KAI时就可以直接从收藏夹进入，而不用一层一层地进入了。

进入《MHP》的房间后，首先看到的是子房间列表，这些房间都是在线的玩家自己建的，方便与熟识的朋友联机，你也可以建自己的房间，只要点击图标 便可。

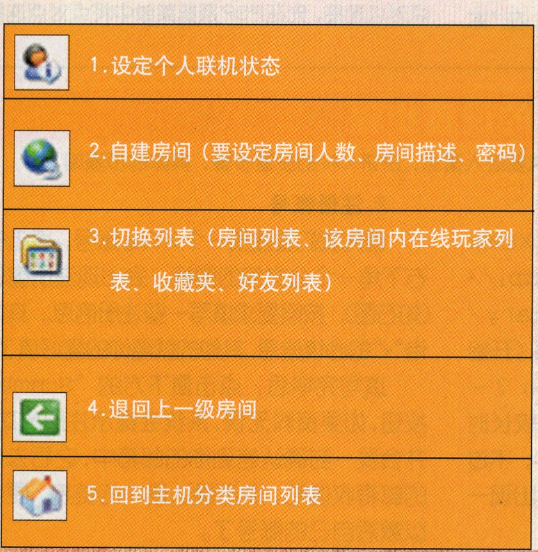
◀ 可以看到现在PSP区的在线人数是200，子房间有44个。



其中的“设定个人联机状态”比较重要，要根据你在游戏中联机状态来选择，如果你在游戏中作为主机host游戏，那么这里就要选择host，并选择相应的联机人数，如果是作为副机加入其他人游戏，这里就要选择join。由于《MHP》联机不存在host或者join的概念，所以这一项不选择也可以，但是为了联机更稳定，推荐选择host。

在线玩家状态

点击按钮 可以切换到在线玩家列表，这里可以看到在线玩家的状态，比如Host（主机）、Busy（游戏）、Idle（空闲）等状态，同时也可以与该玩家私聊。这里要注意“Ping”这个数值，表示的是你与该玩家的网络延时，该数值越小，你与他联机时就越顺畅，500ms以下会有具体数值表示，500ms以上时则表示为“Ping Bad”，一般都连不上，而没有收到响应时则表示为Establishing。





▲在线玩家列表。

3 诊断模式

诊断模式可以查看网络连接状态，点击切换的图标还可以查看你的PSP是否连接成功。连接成功时会出现PSP图标，并有“Sony PSP configured successfully”的字样，如果没有这个的话，肯定不能上网联机的，重新检查一下以前的设置吧。

4 聊天室

在联机的过程中，我们当然也可以跟玩家即时聊天交流。点击面板右上角“？”型的帮助按钮后，会打开两个新的面板，中央出现的是聊天室窗口，右侧的面板上有一排图标，点击第三个按钮会切换到好友列表，这样聊天就方便了。打《MHP》时，随时保持联系可是很重要的。



联机实战篇

上面将KAI的各项功能大致介绍了一遍，下面就以具体的游戏《MHP》为例讲讲整个联机过程以及需要注意的问题。首先记住，联机的步骤最好按下面三步走，这样成功率较高。

1.打开电脑的无线网络连接。

2.PSP进入游戏，选择联机，发射Wi-Fi信号。

3.运行KAI，进入房间。

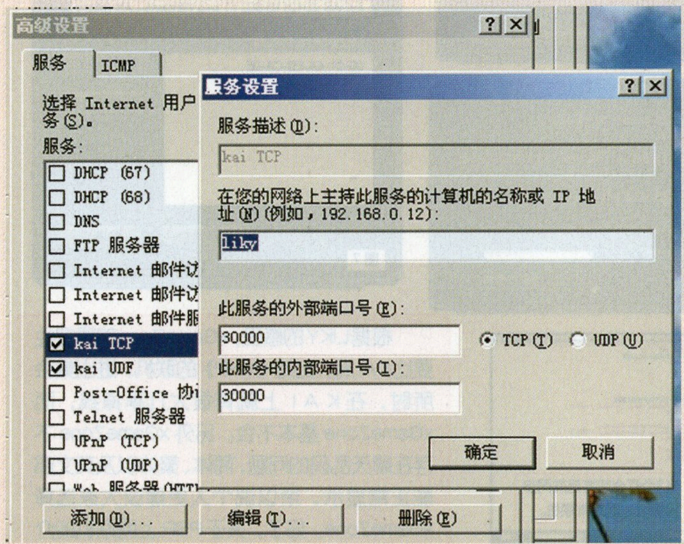
具体过程是，首先打开电脑的无线网络连接，然后在游戏中选择进入Online的集会所，此时应该可以在电脑上看到无线网络连接成功的提示，然后打开KAI，进入房间。（此时电脑桌面右下角的无线连接图标应该常亮起来了。）如果房间里面有人的话，在PSP上就会显示出来。如果有人开任务，便可加入，自己开任务也可以，不过无论是哪种，在KAI上把自己的状态都设定为“just me”和“Yes,i'm hosting now”（“Yes,i'm dedicated host”也可以，只要是host便可），然后便可开始联机了。

进入集会所中可以看到在线玩家列表（画面右边），名字为白色的表示正处于集会中，灰色名字的表示已前往任务中。当有玩家进出集会所时，画面左边的信息框会出现提示。当有玩家新开任务时，他的名字旁边会出现任务图标，此时在贴有任务的墙壁前按“□”键便可看到别人的任务，选择加入便可。需要注意的是，只有与别人组队后才能见到队友在集会所中的行动，如果不组队，即使集会所中有在线玩家你也见不到他的人，只能看到他的名字出现在列表中而已。



▲如果出现在线玩家列表，就表示连线已经成功。

需要补充说明的问题



▲添加KAI的30000的端口。

1.端口映射问题

KAI外部端口是30000，Windows防火墙有可能会阻止它，导致连不上，所以我们要手动打开这个外部端口。选择控制面板中的“Windows防火墙”，点击“高级”选项卡，双击列表中的“本地连接”，在“服务”选项卡中，点击下方的“添加”，TCP和UDF各添加一个，外部端口和内部端口都是30000。

2.如何提高连接成功率

目前KAI的联机还并不是特别完美，尤其是PSP的这种无线网络联机，有多种因素影响，经常会出现连接不上的情况，有时候连上线了，如果中途信号中断也有可能掉线，比如《MHP》已经联机成功、在集会所看到别人了，如果此时出了集会所，然后在进去就可能断掉，所以遇到这种情况需要重新建立连接。重试也要有技巧，应先将无线网络连接禁用，并关闭KAI，然后重新按照上面的三个步骤尝试连接。

3.KAI启动不了怎么办

KAI的启动时有时候也会出现问题，有时候会不断搜索“Kai Engine”，却登陆不上，此时要打开任务管理器（Ctrl+Alt+Delete），将“KaiEngine.exe”这个线程先关掉，然后重新启动KAI便正常了。

4.KAI上面没有专门房间的游戏是不是不支持联机？

不是的，只要你在KAI上面找到与你拥有相同游戏的玩家，便可以进行联机，专用房间只是方便玩家聚到一起而已，而不会对游戏有所限制，你甚至可以在《MHP》的房间与朋友对战《山脊赛车》，早期KAI上面还没有《MHP》专用房间时，大量《MHP》的玩家就聚到《AI围棋》的房间进行联机。

5.聊天文字乱码问题

在KAI上有全球各地的玩家，日本、韩国、美国等等，他们之间会用自己的文字聊天，除了英文和简体中文外，日文、韩文、繁体字等在你的电脑上都会显示为乱码，如果你想看懂这些文字，你可以去微软官方网站下载一个小程序AppLocale，用这个程序启动KAI，便可模拟不同的语言环境，从而正确显示那些文字。

xGameZone——香港的PSP联机平台

除了KAI这个联机平台外，2006年又出现了一个全新的PSP联机平台——xGameZone，这个平台由香港一个小组推出（官方网站：http://www.playxgame.com/），经过一段时间的发展，现在已经聚集了相当的人气。相对于KAI来说，xGameZone不仅界面友好（全中文界面），而且稳定性也更高，加上这里聚集的玩家基本都来自香港、台湾以及大陆，玩家间的交流更加便利，所以，这个平台更值得向大家推荐。当然，这个平台同样是免费的。

xGameZone对网卡的要求与KAI的差不多，适合KAI的无线网卡基本都能用在xGameZone平台上，比如“神卡”就可以，以下我们就来讲解设置过程。

首先大家要登录官方网站注册一个账号，接下来下载xGameZone的客户端软件并安装（在主页选择“档案下载”），安装完毕后运行xGameZone，首先出现的是系统更新以及公告窗口（如图1），程序每次启动时都会自动检查更新。按下确定后出现登录窗口（如图2），注意第一个下拉菜单是选择接入的服务器，由于简繁体显示问题可能会出现乱码，一般按默认的选择便可，下面两项是填入自己之前注册的用户名和密码，完成后点击“进入”，如果正确无误就会进入到xGameZone的主界面了（如图3）。

主界面下，最左边是游戏房间列表，点击绿色向右箭头可以进入，里面也根据游戏分了不同的房间。中央上部是子房间列表，下部是聊天窗口。最右边是在线玩家列表。

首先我们还是要来进行一番设置，点击最上方的图标，出现连接设置界面（如图4），根据不同的网络条件，这里的设置略有差别。如果你的电脑是直接通过ADSL连上互联网的，按照原始默认的设置应该就OK，如果你的电脑是通过路由器方式上网，在这里必须要把你电脑“本地连接”的本地IP和公用IP正确填入，并勾选“允许开UPnP对映连接埠”，同时还必须对你的路由器进行设定，开启路由器的UPnP功能。注意“游戏连接埠”实际上就是我们说的端口。

设置完连接后，回到主界面，点最上方的图标，进入“PSP引擎设定”，选择“搜寻PSP”，第一步是选择无线网卡，在下拉菜单中选择“神卡”（如图5），确定后电脑开始搜索，根据画面上的提示（如图6），此时你必须让小P发射无线信号以便电脑能找到，比如进入《MHP》的在线集会所。当电脑成功搜索到小P后，窗口中的绿色小灯会闪烁，并且显示小P的物理地址，这样xGameZone与PSP算是连接成功了（如图7）。

其实熟悉KAI的玩家应该对xGameZone的各项操纵不会太陌生，很多图标的用处与KAI基本一样，加上界面是中文，使用起来应该不会太难。需要说明的是，开设自己的房间是直接在中央的房间列表中点击“Host”，加入别人房间是选择“join”。另外，当进入房间准备与人联机时，左下角“现时你的PSP主机状态”一定要选择“进入游戏”，这样连接才会建立，然后注意看左边的3个绿灯，当3个灯全部亮起并同步闪烁时，表示连接已经建立好，此时才能正常联机（如图8）。

注意的问题

1.一般情况下，xGameZone会自动映射端口突破防火墙，不过在使用路由器的时候，端口可能不能映射到外部，此时我们仍然需要像KAI那样手动映射端口，而且在路由器设置界面中添加端口。如果还是不行，不妨考虑开启路由器的DMZ，将本机完全暴露在互联网上。

2.开启路由器的UPnP功能后，启动xGameZone程序时会出现如图的警告窗口，不用管它，按确定便可。




图1


图2

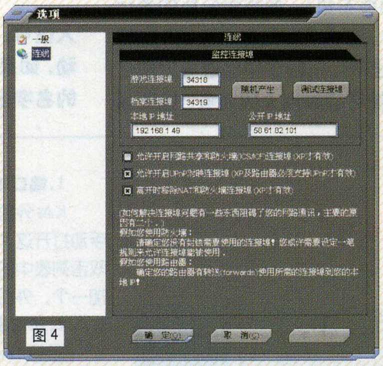
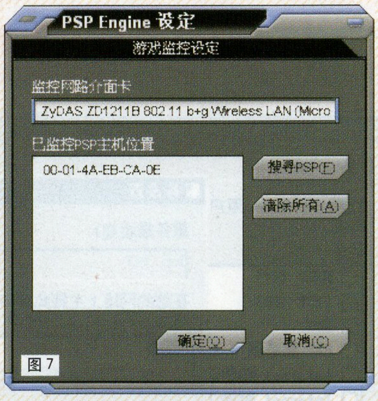

图4


图5


图7

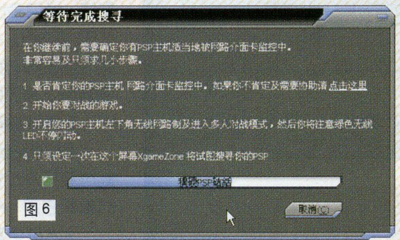

图6


图3

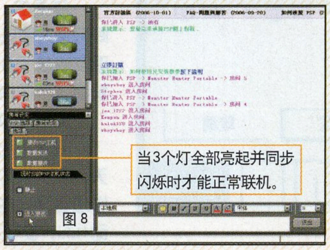


图8

根据LIKY的感受，xGameZone的稳定性要比KAI高，比如《MHP》的联机，进出集会所时，在KAI上就有很大几率掉线，而xGameZone基本不会。另外xGameZone不存在聊天乱码的问题，简体、繁体以及英文都能正常显示，所以说个人更建议大家选择xGameZone。好了，关于PSP上网联机的介绍都到这里了，希望大家都能玩得开心。



作为“《真·三国无双》系列”在PSP上的第二款作品，《真·三国无双 二度进化》比起PSP版的前作来进行了大幅度改良。真正16：9的画面、更加丰富的可操作武将、更加成熟的副将收集系统……种种改进要素都使得本作更加趋于完善。正当人们以为《无双》的发展已经面临瓶颈时，几款《无双》新作的公布又让玩家们眼前一亮：《高达无双》为无双系列开拓了全新的领域；而《战国无双 Wave》则让系列拥有了全新的玩法。今后掌机上的《无双》作品又将面临如何的发展呢？我们不得而知。在反复品位这款《二度进化》之余，让我们一起期待《无双》在掌机上的三度进化、四度进化吧！

文 平头胖子

PSP PlayStation Portable

真·三国无双 二度进化

真·三国无双 2nd Evolution

◆Koei◆ACT◆2006年3月23日◆日版◆1～4人

◆5280日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

各模式简介

模式	说明
无双モード	无双模式，玩家可以从魏、蜀、吴三个势力中选取一个进行游戏，满足一定条件后可以让可选武将得到增加。
フリーモード	可以用任何已有武将来挑战已经打出的关卡，本作的自由模式除了和以往一样可以每次单独选择一关来游戏外，还可以最多一次性选择8关来顺序完成。
マルチプレイモード	多人游戏模式，最多可以实现4人对战，分为爆裂、彗星、先驱和一击四个模式。
コレクションボックス	查看收集完成度，包括副将、关卡完成度和连携获得情况等等。
オプション	变更游戏的各种设定。

基本操作

按键	操作
滑杆	武将的移动
□	普通攻击
△	蓄力攻击
○	发动无双乱舞／蓄无双槽
×	跳跃／乘马下马
L	防御，同时视角强制转换
R	觉醒槽满后进入觉醒状态
SELECT	切换战斗画面右上角地图（全部／局部）
START	暂停游戏，同时切换为地图画面
↑／↓	选择副将
→	使用选定副将的战斗技能



战斗系统

普通攻击



攻击敌人的最基本手段。只需连续按动□键即可发动连续攻击，根据所装备武器的不同，可以打出最大4～6下的普通连击。在跳跃中按□键可以发动跳跃攻击。如果装备了具有进化攻击效果的武器（武器名前有蓝色的旋涡标志），在无双槽蓄满时可以打出最大7～9下连击。

冲刺攻击

移动一定距离后按动□键可以进行冲刺攻击。冲刺攻击的性能会根据武将的不同而发生变化，有的可以扩大前方的攻击范围，有的则可以将敌人吹飞。当我方武将体力不多时，这也是一种快速脱离敌营的方法。



蓄力攻击



即Charge攻击，比普通攻击威力更高的攻击方式。除了单独按△键发动的C1外，还有通过□和△组合按出的连续技，连击数为6的武器最多可以打到C6（□□□□□△）。在跳跃中按△可以发动空中蓄力攻击。

无双乱舞



无双槽蓄满后按○键可以发动类似超必杀技的无双乱舞。无双乱舞发动时武将处于完全无敌状态，无双槽会慢慢减少，当无双槽为零时无双就会发动结束。当武将的体力槽变红时，无双乱舞将会升级成威力更大的“真·无双乱舞”。当武将和身边的副将无双槽都蓄满时（走近时玩家所操作武将的手部会发出紫色的电光），按下○键可以发动威力更大、攻击范围更广的“激·无双乱舞”。

乘骑攻击



在乘骑状态（骑马或骑象）中的攻击方式与地上战基本相似，按□可以发动马／象上普通攻击，按△可以发动马／象上蓄力或范围攻击，按○键可以发动无双乱舞。骑上坐骑后，不按攻击键，让它们去撞敌人也能给敌人

造成伤害，不过需要注意的是这种方法是无法让武将的无双槽得到积蓄的。

无双觉醒



当觉醒槽蓄满后按R键可以进入无双觉醒状态。在无双觉醒状态下，武将的攻击力和攻击速度都会提高。发动后无双槽会蓄满，并且在该状态下发动的无双乱舞都会提升为真·无双乱舞。觉醒槽会随着时间的流动自动积蓄，全部蓄满需要约3分钟。

防御

战斗中按L键武将会进入防御状态，能够防御来自正面的攻击。使用防御后，视点会自动切换成武将后方视点。按住L键左右移动，武将就会一直以面对正前方的视点横向移动，能够用来更好地把握武将正面的敌情，不过横移中是无法防御的。防御中受到敌人攻击的瞬间按下△，武将会做出弹反动作反击敌人，无双乱舞同样可以弹反。被敌人打飞时按L键，武将则会做出落地时为站立姿势的受身动作。

锷迫

当我方武将和敌将同时攻击时，会进入锷迫状态（即通常所说的拼刀）。进入该状态后，玩家需要不断按□键来取得优势。如果拼刀失败，我方武将会有短暂的硬直，无双槽会归零。在发动无双乱舞时也会出现锷迫的情况。

行动不能

当遭受强力攻击时，武将会进入行动不能状态，此时武将头上会不断冒星星，一定时间内无法进行任何行动。在遭到敌人攻击或者经过一定时间后，该状态会解除。如果连续按键（○×□△均可）可加速回复。

战意

本作中的战意等于军团士气与设施固定值之合。在一些有敌将把守的小站场中，玩家需要将敌将击败才能结束战斗；而在没有敌将把守的小站场中，则只要将敌方的战意槽耗尽即可获得胜利小战场。副将技能“大喝”可以使敌军士气下降，而“鼓舞”则能提高我军士气。经过山路、水路等地形时，部队的士气会下降一级，不过只要带着拥有该地形适应技能的副将士气就不会下降。



武器



本作中加入了武器收集要素。在战斗中击败特定武将或者攻克宝物库后都有机会获得武器，当杀敌数每超过400时，就会有一名敌武将来讨伐我方武将，将其击倒也是获得武器的方法之一。在进入战斗前的准备画面中玩家可以对武器进行变更，每名武将最多只能同时保留8把。好的武器上附带的能力非常高，武将装备上后可以大大提高能力。本作中虽然没有四级武器，但不少三级武器就已经非常强劲，一定程度上可以弥补这一遗憾。有的武器除了具有特殊效果外，还附带有攻击属性。

武器效果一览

体力	提升体力槽最大值
无双	提升无双槽最大值
攻击	提高攻击力
防御	提高防御力
移动	提升移动速度
马术	马上作战时攻击力上升
无增	加快无双槽回复速度
チャージ	增加蓄力攻击力
运	获得强力武器和高阶级副将的几率上升
成长	成长力上升，武将在战斗中升级速度提高
攻击范围	扩大攻击范围
攻击速度	加快攻击速度

属性

炎	给予敌人持续伤害
冰	一定几率将敌人冰住
阴	对低级敌人一击必杀，消耗无双槽
阳	即使敌人防御也会受到伤害



战斗难度

游戏一开始可以选择的难度有易、普通和难三种。以“难”完成无双模式，便会出现最难的激难难度。根据难易度的不同，敌我在战斗中的攻击力都会发生变化，具体如下：

难易度	玩家武将攻击力	敌攻击力
易	能力值的1.2倍	敌能力的0.8倍
普通	与能力值相同	与敌能力相同
难	能力值的0.7倍	敌能力的3倍
激难	能力值的0.5倍	敌能力的5倍



战场设施释义

自军本阵	复活被击破的副将和一时撤退的军团，进入后可以消耗兵粮来回复体力。压制方战意＋4。
敌军本阵	一般都有敌总大将把守，被我方击退的军团会在此复活。压制方战意＋4。
城砦	复活被击破的副将和一时撤退的军团。压制方战意＋4。
砦	复活一时撤退的军团。压制方战意＋2。
攻击据点	压制方的攻击力上升，战意＋1。
防御据点	压制方的防御上升，战意＋1。
大兵粮库	压制时可以夺得900秒兵粮，自军进入时可消耗兵粮回复体力。自军大兵粮库被压制时，会被夺走900秒兵粮库。
兵粮库	压制时可夺得450秒兵粮，自军进入时可消耗兵粮回复体力。自军兵粮库被压制时，会被夺走450秒兵粮库。
宝物库	压制后可以获得武器和马。里面通常都有强力武将把守，一分钟内将其击破可以令其成为副将。
村子	进去后会接到村长的委托，达成委托条件后可以得到一定奖励。



通道种类

山道	一般情况下经过时士气会下降。不过只要带着支援效果有“山地先导”的副将，或者特殊效果为“山地”的战马，士气就不会下降，经过时消耗的兵粮也会减少。
山脉	只有在携带支援效果有“山地先导”的副将，或者特殊效果为“山地”的战马时才能通过。
河川	一般情况下经过时士气会下降，不过只要带着支援效果为“渡河”的副将，或者特殊效果为“渡河”的战马，士气就不会下降，经过时消耗的兵粮也会减少。
大河	只有在携带支援效果有“渡河”的副将，或者特殊效果为“渡河”的战马时才能通过。



武勋获得



完成每个关卡后会出现操作武将所获武勋的确认画面。获得的武勋数由4个方面决定，根据击破武将数、杀敌总数、完成关卡时间和设施压制情况，武将可以分别得到一些武勋点数，而每次完成关卡后最终获得的武勋值就是这4方面武勋点数的总合，最多为9999。当武勋值累计达到一定数目时，武将的统帅值将会得到提高。游戏中武勋值上限为60000，超过60000后便不能再获得武勋值。

压制设施时得到的武勋点数

设施名	武勋点数
本阵	200
城砦	150
砦	100
攻击据点	100
防御据点	100
大兵粮库	100
兵粮库	50
宝物库	200
村子	50

统帅值上升需要的武勋值

武勋值	统帅上升值	武勋值	统帅上升值
1000	1	20000	10
2000	2	24000	11
4000	3	28000	12
6000	4	32000	13
8000	5	36000	14
10000	6	40000	15
12000	7	50000	16
14000	8	60000	17
16000	9		

副将

本作中的副将多达300名。每个关卡结束后，会有普通副将随机志愿加入。志愿加入的副将数量和阶级是由玩家在关卡中所获的武勋值决定的。战斗中获得的武勋越多，战斗后志愿加入的副将也会越多，阶级也会越高。根据副将的不同，他们携带的部队兵种也会发生变化。副将的技能分为战斗技能和支援效果两种。当战斗中副将头像右边有★标记时，按十字键的→可以发动战斗技能；支援效果则只要携带拥有该技能的副将进入战场即可自动发挥效果。战斗技能发动完毕后需要经过一定时间才能再次发动，下表中的再发动时间为战斗技能发动后到再发动需要等待的时间（单位为秒），而取得副将后括号中的数字则为副将习得该技能时的等级。



每个武将能够携带的副将数由其统帅值来决定，所携带副将总数的阶级之合必须在其统帅值之内，超过便无法再携带，最多可携带4名副将。在本作中，副将也是有等级的，用ランク来表示。用每个关卡结束后得到的成长点数可以使副将们升级，副将升级后可以习得新的战斗技能和支援效果。特定的武将和副将、副将与副将之间具有连携效果。如果副将之间具有连携效果，那么在其状态栏上就会有“连携”二字显示。本作中副将对武将能力的加成效果十分明显，配合连携效果，武将将会获得更高的能力加成，令战斗更加得心应手。

副将战斗技能一览

技能名	效果	再发动时间	取得副将
回复	我方全武将体力回复50点。	240	满宠（4）／简雍（1）／糜竺（1）／韩遂（6）／朱儁（8）／浓姬（1）
回复＋	我方全武将体力回复100点。	240	诸葛瑾（5）／鲁肃（8）／刘璋（5）
回复＋＋	我方全武将体力回复200点。	240	许褚（5）／吕蒙（6）／华佗（1）
副将再起	复活被击破的我方副将一名。	120	沮授（6）／逢纪（4）／孙二娘（8）
神丹	复活我方全体被击破的副将，我方武将体力全回复。	600	左慈（10）
突击	我方全武将20秒内攻击力上升。	180	甘宁（1）／沙摩柯（3）／雷铜（7）／马谡（1）／陈式（9）／高升（2）／李傕（1）／周昕（4）／刑道荣（10）／胡轸（6）／陈兰（1）／管亥（1）
突击＋	我方全武将30秒内攻击力上升。	180	于禁（1）／王双（3）／曹彰（5）／卞喜（7）／凌操（1）／谷利（3）／高顺（9）／雷薄（2）／韩玄（5）
突击＋＋	我方全武将30秒内攻击力上升且无双槽全满。	180	太史慈（1）／孟获（6）／华雄（8）／颜良（9）／岛左近（9）／武松（3）／成吉思汗（3）
勇往迈进	我方全武将30秒内攻击力上升，如我方战意高于敌方则再发动时间缩短。	240	袁绍（7）／岛津义弘（9）／呼延灼（9）／项羽（5）
背水迎击	我方全武将30秒内攻击力上升，如我方战意低于敌方则再发动时间缩短。	240	曹操（8）／韩信（1）
苦肉の策	减少我方军团长体力，以此来换取一定时间攻击力上升。	60	周瑜（10）
一骑讨ち	30秒内给予敌武将的伤害值增加。	180	马超（6）／本多忠胜（1）／宫本武藏（1）
激励	我方全武将无双槽全回复。	120	辛毗（7）／尹赏（3）／胡质（1）／孔秀（1）／胡班（5）／孙尚香（1）／孙策（1）蒋钦（5）／丁奉（5）／马忠（1）／董袭（1）／孙韶（10）／关羽（1）／月英（1）／陈宫（8）／严政（8）／淳于琼（1）／何仪（1）／鲍隆（7）／裴元绍（4）／杨秋（5）／魏续（5）／宋宪（4）／程银（1）／森兰丸（7）
鼓舞	我军战意小回复。	240	牛金（9）／李严（4）／吴兰（3）／吕凯（4）／马腾（5）
鼓舞＋	我军战意中回复。	240	庞德（1）／荀攸（4）／曹昂（2）／张嶷（5）／臧霸（10）／高览（1）／马休（1）／徐荣（8）／赵范（6）／冒顿单于（1）
鼓舞＋＋	我军战意大回复。	240	乐进（5）／诸葛恪（7）／赵云（5）／直江兼续（4）／浅井长政（5）／真田幸村（1）／武田信玄（2）
大喝	降低敌军战意。	300	张辽（1）／张苞（1）／田丰（1）／上杉谦信（1）／黥布（1）／钟离昧（7）／公孙胜（6）
大喝＋	大幅降低敌军战意。	300	张飞（1）／曹豹（10）／虎（1）
包围	降低敌战意，发动时如我方战意高于敌方则再发动时间缩短。	400	荀彧（1）／邓艾（1）／杨修（1）／稻姬（9）／德川家康（5）
天地鸣动	敌我双方战意大幅度下降。	240	诸葛亮（10）
火计	全军持续伤害，设施支配方的军势受到的伤害更大。	240	陆逊（1）／伊达政宗（8）／风魔小太郎（1）
微震	给予周围的敌全员伤害。	30	虞翻（6）／吕范（2）／董旻（1）／严兴（8）
封印	使用时该区域中所有战斗技能无法使用。	120	郭嘉（3）／庞统（1）／于吉（8）
心眼	30秒内敌行动速度变慢。	240	夏候惇（1）／周泰（1）／金环三结（9）／蒯良（1）／明智光秀（1）
炎术奥传	30秒内军团长的所有攻击带有炎属性效果。	240	徐庶（1）／贾诩（1）／钟会（2）／黄盖（1）／孙权（1）／孙坚（3）／凌统（10）／张角（1）／祝融（1）／杂贺孙市（1）／鲁智深（8）

技能名	效果	再发动时间	取得副将
冰术奥传	30 秒内军团长的所有攻击带有冰属性效果。	400	甄姬（1）／星彩（1）／立花訚千代（4）
阴术奥传	30 秒内军团长的所有攻击带有阴属性效果。	400	张郃（1）／大乔（5）／魏延（1）／林冲（6）
阳术奥传	30 秒内军团长的所有攻击带有阳属性效果。	240	徐晃（1）／小乔（4）／姜维（1）／前田庆次（4）／扈三娘（1）／南华老仙（2）
技能回复	使除“技能回复”及“捕缚”以外的战斗技能再发动可能。	400	司马懿（7）／阿国（6）／太公望（2）
落石	周围落下阴属性的巨大岩石。	90	朱桓（2）／袁熙（1）／琼英（5）／朱武（1）
威光	使用时区域战中得到的经验值上升。	120	袁谭（1）／审配（1）／樊稠（3）／丰臣秀吉（1）
重围歼灭	使用时区域战中不容易引起硬直，攻击范围扩大。	90	曹丕（5）／程普（5）／带来洞主（10）
矢の岚	使用时在区域战中所有弓矢攻击威力上升。	180	夏候渊（1）／朱然（1）／张任（1）／织田信长（1）
捕缚	使用后在 30 秒内击破的一般武将可令其在战斗后可以成为副将，每关卡只能使用一次。	—	贾逵（1）／郭淮（1）／周仓（1）／张松（1）
援护射击	50 秒内蓄力攻击后后方会进行援护射击。	180	曹休（6）／黄忠（1）／李儒（6）／花荣（1）
忠义の士	牺牲该技能的所持者来减少区域内敌人的体力。	90	典韦（1）／曹洪（1）／朱治（9）



副将支援效果一览

技能名	效果	取得副将
渡河	通过河川时不下降士气，河川移动时间缩短，有些大河只有拥有该支援效果后才能渡过。	华歆（1）／朱灵（1）／周瑜（1）／周泰（1）／凌统（1）／朱桓（1）／全琮（1）／吕范（1）／韩当（1）／潘璋（1）／朱治（1）／谷利（1）／吴兰（1）／廖化（1）／黄祖（2）／逢纪（1）／韩猛（1）／刘琦（1）
山地先导	通过山道时不下降士气，山道移动时间缩短，有些大山脉只有拥有该支援效果后才能翻越。	许褚（1）／典韦（1）／曹休（4）／曹彰（1）／秦琪（3）／马忠（2）／周仓（1）／高翔（1）／吕凯（1）／严颜（1）／廖化（4）／袁熙（1）／郭汜（1）／韩猛（1）／淳于琼（5）／严兴（4）／何仪（1）／刘循（3）／刘璋（1）／曹性（5）／服部半藏（1）／阿国（1）／鲁智深（1）／顾大嫂（1）
接收	占领兵粮库时兵粮量夺取量上升。	曹丕（1）／司马昭（1）／黄盖（1）／甘宁（3）／张飞（6）／孙乾（1）／祝融（3）／董卓（1）／袁术（1）／张闿（3）／成吉思汗（1）
兵粮管理	补充体力时不消耗兵粮。	徐庶（1）／孙权（1）／吕蒙（1）／鲁肃（1）／月英（3）／法正（1）／陈到（2）／刘禅（5）／陶谦（3）／丰臣秀吉（2）
应急手当	区域战斗结束时回复 50 点体力。	徐庶（1）／孙坚（1）／孙尚香（2）／陆逊（1）／小乔（1）／朱桓（5）／程普（6）／诸葛瑾（1）／虞翻（1）／吕范（7）／韩当（2）／月英（5）／刘封（5）／祝融（8）／貂蝉（1）／浓姬（5）／华佗（2）
不屈	副将被击破的时候会自动复活。	曹仁（1）／夏侯 惇（2）／甄姬（1）／典韦（3）／华歆（2）／文聘（1）／王植（1）／吕蒙（5）／凌操（6）／潘璋（3）／黄忠（6）／关平（1）／法正（2）／吕布（1）／董卓（1）／高升（6）／黄祖（3）／蔡瑁（2）／张曼成（1）／严白虎（6）／高干（1）／刘繇（5）／苏飞（3）／波才（1）／直江兼续（1）／岛津义弘（1）／黥布（1）／刘邦（1）
斗气	徐徐回复主角的无双槽。	张辽（6）／庞德（1）／夏侯 惇（4）／夏侯尚（6）／曹植（5）／蒋钦（1）／赵云（1）／严颜（1）／董卓（3）／袁术（5）／马腾（3）／何进（1）／陈宫（1）／阿会喃（7）／张绣（5）／蔡瑁（1）／张曼成（5）／朵思大王（4）／宫本武藏（4）／岛津义弘（1）／ねね（1）／顾大嫂（4）／项羽（1）
治愈	我方体力自动小回复。	甄姬（4）／贾逵（4）／孙策（3）／大乔（1）／丁奉（2）／关平（4）／孙乾（1）／貂蝉（1）／杨锋（3）／浅井长政（1）
治愈＋	我方体力自动大回复。	郭嘉（1）／诸葛亮（1）／马良（1）／张角（3）／郭图（2）／お市（2）／阿国（7）／于吉（1）／扈三娘（4）／公孙胜（1）／华佗（3）／刘邦（4）
追加回复	战斗技能发动时军团长体力回复 36 点。	司马懿（1）／贾诩（6）／杨修（9）／刘晔（5）／诸葛亮（7）／张松（2）／织田信长（7）／ねね（5）／浓姬（6）／黥布（6）／孙二娘（6）／林冲（3）
追加封印	战斗技能发动后，敌我双方无法在战斗中使用战斗技能。	司马昭（1）／魏延（1）／杨仪（1）／风魔小太郎（4）／张良（1）
火矢	使用火矢攻击。	于禁（2）／朱灵（6）／韩当（5）／孙韶（1）／高翔（5）／杨仪（1）／何进（5）／牛辅（1）／董旻（3）／杨秋（5）／李蒙（1）／吕翔（1）／扈三娘（4）／韩信（2）
铁甲	不容易引起硬直。	曹仁（3）／关羽（4）／吕布（1）／关胜（1）
见切り	成功反弹敌人攻击后 10 秒内我方攻击力上升。	徐晃（6）／于禁（7）／华歆（4）／文聘（5）／周瑜（1）／程普（1）／潘璋（5）／马岱（1）／王平（5）／糜芳（1）／袁熙（2）／颜良（1）／董荼那（10）／苏飞（7）
见切り＋	成功反弹敌人攻击后 20 秒内我方攻击力上升。	刘晔（4）／马遵（6）／周泰（3）／本多忠胜（1）／明智光秀（2）
战线维持	战斗技能的持续时间延长。	司马懿（1）／李典（3）／梁绪（1）／胡班（1）／秦琪（5）／士燮（1）／董袭（1）／士祇（1）／姜维（3）／马良（3）／陈式（2）／华雄（6）／田丰（5）／高览（1）／张济（7）／牛辅（3）／徐荣（6）／董荼那（6）／赵范（1）／公孙越（1）／鲍隆（3）／皇甫嵩（1）／李蒙（5）／宋宪（1）
乱舞强化	通常情况下就可以发动真・无双乱舞。	张辽（9）／张郃（6）／关羽（7）／曹豹（10）／森兰丸（6）／织田信长（7）／关胜（5）
威压	战斗开始时如果战意高于敌方则攻击力上升。	陆逊（2）／马超（1）／关兴（1）／袁绍（1）／袁尚（2）／刘繇（3）／ねね（1）／武田信玄（1）／张良（3）
督战	战斗开始时如果战意低于敌方则攻击力上升。	夏侯渊（1）／曹操（1）／徐晃（6）／郭嘉（4）／邓艾（1）／荀攸（1）／钟会（1）／刘晔（1）／郭淮（5）／尹赏（7）／王朗（7）／曹真（5）／辛评（5）／波才（1）／萧何（1）
炼气	战斗技能再发动回复速度加快。	夏侯霸（1）／魏延（3）／庞统（3）／赵云（2）／关平（7）／关兴（5）／张苞（1）／法正（3）／吴兰（4）／雷铜（5）／王平（3）／简雍（1）／张翼（1）／孙乾（5）／糜竺（1）／孟获（1）／吕凯（1）／廖化（8）／貂蝉（5）／郭汜（7）／程远志（1）／张济（6）／岛左近（5）／伊达政宗（4）／石田三成（1）／德川家康（1）／お市（4）／武松（2）／公孙胜（8）／琼英（1）／朱武（2）／萧何（2）
气力增进	区域战斗结束时战斗技能再发动时间回复。	黄忠（7）／张飞（6）／星彩（3）／关索（3）／马良（5）／周仓（3）／张翼（7）／马谡（1）／傅士仁（2）／公孙瓒（1）／纪灵（7）／韩遂（1）／文丑（2）／蒯良（3）／刘勋（4）／直江兼续（2）／武田信玄（4）
气迫	击破敌人时较多地降低敌方战意。	荀彧（4）／刘延（1）／黄盖（5）／太史慈（3）／关索（6）／公孙瓒（3）／纪灵（8）／文丑（7）／李儒（1）／孟优（4）／刘琦（7）

技能名	效果	取得副将
奋起	战斗开始后军团长的等级在5以下时攻击力上升。	曹操（2）／许褚（4）／夏侯霸（3）／乐进（3）／程昱（1）／贾诩（7）／司马昭（2）／钟会（3）／曹洪（5）／夏侯威（2）／曹植（3）／文聘（7）／满宠（1）／李典（4）／牛金（3）／朱灵（8）／马遵（1）／徐盛（4）／虞翻（2）／沙摩柯（1）／糜芳（6）／郭图（2）／审配（6）／逢纪（7）／刘度（7）／呼延灼（1）／孙二娘（1）
强行	战斗开始后军团长的等级在6以上时攻击力上升。	曹丕（4）／周鲂（1）／张承（7）／高翔（7）／马谡（3）／高顺（3）／袁尚（3）／张松（4）／田丰（7）／陈宫（1）／樊稠（1）／木鹿大王（3）／石田三成（5）／真田幸村（4）
怯懦	战斗开始时降低我方战意。	夏侯威（1）／曹植（1）／刘延（1）／王朗（1）／夏侯楙（1）／王平（1）／孟达（1）／高定（1）／杨仪（1）／刘封（1）／糜芳（1）／傅士仁（1）／刘禅（1）／袁术（1）／郭汜（1）／张绣（1）／蔡瑁（1）／张济（1）／董荼那（1）／刘勋（1）／刘繇（1）／巩志（1）／刘循（1）／波才（1）／刘琦（1）
怯懦－	战斗开始时大幅度降低我方战意。	马遵（1）／卞喜（1）／谷利（1）／何进（1）／程远志（1）／张曼成（1）／赵范（1）／刘璋（1）／韩玄（1）
封锁	敌我双方无法使用任何战斗技能。	徐盛（1）／郭图（1）／刘循（1）／刘表（1）／服部半藏（1）／顾大嫂（1）
义勇军	让民兵成为我方同伴。	刘备（1）／张嶷（6）／高定（1）／刘封（2）／傅士仁（1）／刘禅（1）／周昕（1）／高干（3）／陈兰（5）／刘辟（3）／森兰丸（1）／钟离昧（1）
幻影召唤	让幻影兵成为我方同伴。	张梁（2）／张宝（1）／于吉（1）／张良（4）／南华老仙（7）
人海战术	战斗开始时根据我方人数比例提升攻击力。	庞统（5）／袁绍（3）
群众启蒙	战斗开始时根据我方人数比例提升战意。	张角（5）／丰臣秀吉（5）
好机	打倒敌人时一定几率回复我方战意。	辛毗（4）／王朗（1）／夏侯楙（1）／全琮（3）／朱然（1）／袁谭（5）／李傕（4）／马铁（1）／金旋（5）／巩志（1）／严纲（1）／胡车儿（1）／吕旷（3）／德川家康（5）／花荣（2）
吉报	战斗胜利时玩家以外的我方军团的士气上升。	夏侯恩（3）／刘备（1）／姜维（5）／高定（6）／张任（1）／王方（1）
速攻	战斗开始后30秒内我方移动速度上升。	张郃（1）／王双（2）／曹洪（6）／梁绪（2）／刘延（5）／小乔（5）／大乔（4）／马超（2）／沮授（1）／袁谭（5）／张任（5）／李儒（2）／牛辅（4）／刘勋（7）／立花？千代（1）／杂贺孙市（3）／风魔小太郎（7）
密集突击	战斗开始后30秒内我方防御力上升。	庞德（4）／曹仁（3）／荀攸（5）／太史慈（5）／诸葛恪（4）／诸葛瑾（3）／鲁肃（2）／星彩（5）／李严（1）／马岱（2）／沮授（3）／明智光秀（2）／上杉谦信（4）／韩信（5）／鲁智深（4）
强袭	战斗开始后30秒内我方攻击力上升。	邓艾（2）／甘宁（10）／前田庆次（6）／稻姬（7）／孙策（6）
大德	战斗开始后玩家以外的我方军团士气上升。	刘备（1）／刘邦（4）
狼牙	体力越少攻击力越高。	孙权（4）／孙坚（1）／孙尚香（10）／孙策（3）
强弓	所有弓矢攻击威力提高。	夏侯渊（6）／夏侯威（1）／沙摩柯（6）／臧霸（4）／雷薄（6）／严政（3）／邓茂（1）／稻姬（1）／花荣（8）／琼英（2）
连携飞翔	蓄力攻击中可以跳跃。	程昱（2）／荀彧（7）／夏侯楙（6）／张苞（5）／马休（4）／糜竺（1）／孟达（2）／程远志（1）／马铁（2）／刑道荣（6）／公孙越（7）／韩玄（8）／浅井长政（5）／真田幸村（4）／太公望（1）／虎（2）／朱武（3）／成吉思汗（3）／林冲（1）
吸气防御	算准时机防御敌人攻击时回复20点体力。	程昱（6）／左慈（1）／石田三成（6）／立花 闾 千代（8）／杂贺孙市（8）／钟离昧（3）／太公望（1）／萧何（6）
觉醒促进	觉醒槽回复速度上升。	曹昂（2）／卞喜（10）／左慈（2）／巩志（7）／魏续（1）／上杉谦信（5）／呼延灼（7）
敌讨ち	区域内的我方武将被击破后30秒内攻击力上升。	凌统（6）／马岱（5）／韩遂（3）／张绣（1）／胡车儿（2）



副将连携一览

连携名	发动副将	附加能力
厚き主从	刘备＋赵云	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
赖もしき同僚	赵云＋黄忠	体力＋57、攻击＋28
关义父子	关羽＋关平	体力＋57、攻击＋28
桃园の誓い	刘备＋关羽＋张飞	体力＋48、攻击＋24、防御＋24、成长＋17
尊敬する友	关羽＋张辽	无双＋72、攻击＋36
张亲子	张飞＋星彩	体力＋57、防御＋28
盟友	曹操＋夏侯惇	攻击＋28、防御＋28
夏侯从兄弟	夏侯惇＋夏侯渊	成长＋50
竞い合う友	典韦＋许褚	体力＋57、防御＋28
坚き主从	曹操＋典韦	攻击＋28、防御＋28
乐しき主从	曹操＋许褚	体力＋57、防御＋28
肝胆相照らす	孙策＋周瑜	无双＋72、攻击＋36
周夫妻	周瑜＋小乔	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
军师の系谱	周瑜＋吕蒙＋陆逊	防御＋72
师友	诸葛亮＋陆逊	防御＋28
吴师弟	吕蒙＋陆逊	成长＋50
战友	孙策＋太史慈	攻击＋28、防御＋28
宿命の缘	吕布＋貂蝉	攻击＋28、成长＋20
手蔓金蔓	董卓＋貂蝉	攻击＋72
水鱼の交わり	刘备＋诸葛亮	体力＋57、防御＋28

连携名	发动副将	附加能力
好敌手	诸葛亮＋司马懿	攻击＋28、防御＋28
蜀师弟	诸葛亮＋姜维	攻击＋28、成长＋20
卧龙と凤雏	诸葛亮＋庞统	体力＋48、攻击＋24、防御＋24、成长＋17
诸葛夫妻	诸葛亮＋月英	体力＋57、防御＋28
旧友	曹操＋袁绍	体力＋144
曹父子	曹操＋曹丕	攻击＋28、成长＋20
凶星の义父子	董卓＋吕布	攻击＋72
猛き主从	吕布＋张辽	攻击＋28、成长＋20
刘夫妻	刘备＋孙尚香	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
父と娘	孙坚＋孙尚香	攻击＋28、防御＋28
次兄と妹	孙权＋孙尚香	无双＋72、攻击＋36
长兄と妹	孙策＋孙尚香	攻击＋28、成长＋20
父と次男	孙坚＋孙权	攻击＋72
父と长男	孙坚＋孙策	攻击＋28、防御＋28
勇ましき主从	孙坚＋黄盖	体力＋72、无双＋72
文武两道	孙权＋吕蒙	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
忠义の盾	孙权＋周泰	体力＋57、防御＋28
元主从	袁绍＋张郃	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
元嫁舅	袁绍＋甄姬	成长＋25

连携名	发动副将	附加能力
西凉の士	马超＋庞德	攻击＋28、防御＋28
神弓	黄忠＋夏侯渊	无双＋72、攻击＋36
驯染みの同僚	黄忠＋魏延	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
美しき战友	夏侯渊＋张郃	无双＋72、防御＋36
黑き主从	曹丕＋司马懿	无双＋72、攻击＋36
气安き僚友	吕蒙＋甘宁	攻击＋28、防御＋28
深き因缘	甘宁＋凌统	体力＋72、无双＋72
妖しの术士	张角＋庞统＋左慈	成长＋50
质实なる友	徐晃＋曹仁	体力＋27、防御＋28
美の传道者	张郃＋甄姬	防御＋28、成长＋20
曹夫妻	曹丕＋甄姬	攻击＋28、防御＋28
孙夫妻	孙策＋大乔	体力＋57、攻击＋28
寡然な勇将	魏延＋周泰	无双＋72、攻击＋36
大王夫妻	孟获＋祝融	攻击＋72
乔姐妹	大乔＋小乔	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
幼驯染	关平＋星彩	成长＋50
马家兄弟	马良＋马谡	无双＋72、防御＋36
南の大王	孟获＋朵思大王＋木鹿大王	体力＋57、攻击＋28
南の洞主	阿会喃＋金环三结＋带来洞主	防御＋28、成长＋20
袁家兄弟	袁谭＋袁熙＋袁尚	体力＋57、防御＋28
健壮なる勇将	黄忠＋严颜	体力＋23、无双＋72、攻击＋11、防御＋11、成长＋8
官渡の勇	颜良＋文丑	攻击＋72
母思い	姜维＋徐庶	成长＋25
凌父子	凌操＋凌统	攻击＋28、成长＋20
蜀の继ぐ者	刘禅＋姜维	防御＋28、成长＋20
逃亡者	夏侯楙＋马遵	体力＋72、无双＋72
二君に仕えず	审配＋张任	无双＋72、防御＋36
资产家	糜竺＋李典＋鲁肃	成长＋50
卖国の策士	张松＋法正	体力＋57、防御＋28
关家三兄弟	关平＋关兴＋关索	体力＋144
张家兄妹	张苞＋星彩	攻击＋28、成长＋20
暴を继ぐ者	李傕＋郭汜	体力＋72、无双＋72
武松虎退治	武松＋虎	攻击＋72



特殊副将出现条件



除了普通副将和无双副将外，游戏中还有来自于《战国无双2》的战国副将和来自中国古典名著中的名副将。本作中大部分关卡都有着隐藏的宝物库，玩家必须先占领宝物库邻接的战场才能使它们出现。宝物库一般有着强力的战国副将和名副将把守，快速将他们击破就可以令他们加入。下面将给出游戏中所有特殊副将出现的宝物库位置，为了方便叙述，文章将游戏中的所有关卡分成 8 × 8 格的地图并设坐标，用（x，y）形式表示其在地图上的位置。

战国副将

副将名	所在关卡	宝物库位置
丰臣秀吉	官渡之战·曹操军	（1，8）
岛左近	下邳之战·曹操军	（1，7）
真田幸村	长坂之战·曹操军	（4，1）
宫本武藏	合肥之战·魏军	（1，8）
直江兼续	五丈原之战·魏军	（3，8）
岛津义弘	合肥新城之战·魏军	（8，1）
伊达政宗	建业之战·魏军	（1，5）
杂贺孙市	成都之战·魏军	（2，4）
森兰丸	宛城之战·曹操军	（5，2）
织田信长	长坂之战·刘备军	（5，8）
阿国	定军山之战·蜀军	（8，8）
德川家康	益州侵攻战·刘备军	（3，7）
前田庆次	南中平定战·蜀军	（4，8）
上杉谦信	汝南逃亡战·刘备军	（1，2）
本多忠胜	第六次北伐·蜀军	（1，7）
ねね	第六次北伐·蜀军	（8，8）
立花訚千代	吴郡之战·孙策军	（8，5）
风魔小太郎	合肥之战·吴军	（6，8）
お市	合肥新城之战·吴军	（8，8）
明智光秀	交趾救援战·孙坚军	（2，2）
武田信玄	长江决战·吴军	（5，3）
服部半藏	黄河之战·袁绍军	（7，1）
浅井长政	黄巾之乱·黄巾党	（8，5）
石田三成	交趾救援战·南蛮军	（6，6）
浓姬	南中平定战·南蛮军	（8，5）
稻姬	宛城之战·张绣军	（4，7）

名副将

副将名	所在关卡	宝物库位置
扈三娘	虎牢关之战·联合军	（8，1）
呼延灼	汜水关之战·联合军	（1，8）
项羽	黄巾之乱·讨伐军	（1，6）
韩信	赤壁之战·曹操军	（1，3）
武松	五丈原之战·魏军	（7，2）
顾大嫂	建业之战·魏军	（7，8）
张良	成都之战·魏军	（8，6）
鲁智深	徐州扫讨战·曹操军	（7，8）
虎	黎阳之战·曹操军	（2，7）
萧何	赤壁复仇战·魏军	（8，8）
刘邦	徐州扫讨战·陶谦军	（4，8）
关胜	五丈原之战·蜀军	（8，1）
太公望	五丈原之战·蜀军	（4，7）
花荣	夷陵之战·蜀军	（1，8）
琼英	赤壁决战·蜀军	（7，6）
林冲	长安攻城战·蜀军	（1，3）
于吉	赤壁之战·联合军	（7，8）
朱武	夷陵之战·吴军	（8，6）
公孙胜	白帝城之战·吴军	（8，2）
南华老仙	黄河之战·吴军	（2，8）
黥布	许昌之战·吴军	（8，1）
孙二娘	虎牢关之战·董卓军	（3，8）
冒顿单于	下邳之战·董卓军	（1，5）
华佗	官渡之战·袁绍军	（1，4）
成吉思汗	官渡之战·袁绍军	（5，8）
钟离昧	黄河之战·袁绍军	（1，8）



战马相关



本作中的马和象同样可以收集与育成。利用战斗胜利后得到的乘骑点数，可以为它们升级。和副将一样，战马／象最多也可以升到10级。马／象的评价决定着它们升级时能力的上升率，评价从低到高依次为兵卒の马／象、将军の马／象、一国の名马／象、三国の名马／象，天下の名马／象。本作中马／象有着三种不同的成长类型，来决定它们升级时能力的成长方向。另外，有些马／象还具有特殊效果，效果有些类似于副将的支援效果。

成长型

速力型	速力和横移能力大幅上升。
马力型	力量和撞飞敌人的能力大幅上升。
万能型	各能力平均上升。

特殊效果

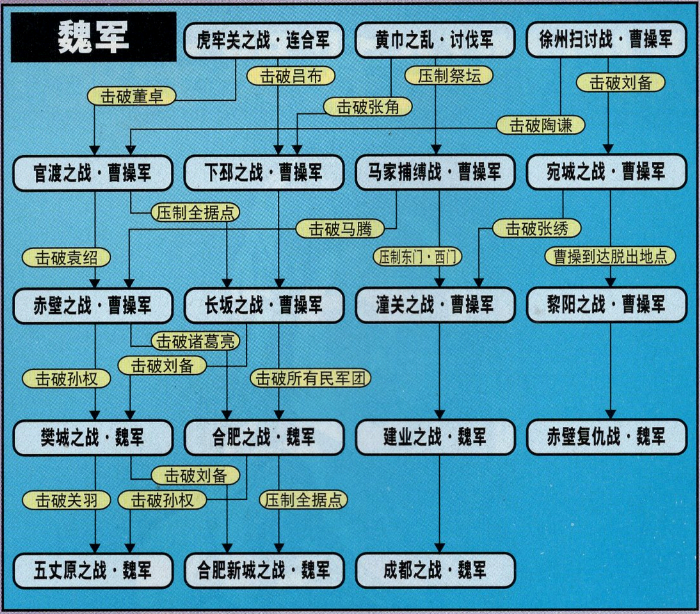
不落	即使受到敌人攻击也不会落马。
渡河	通过河川时不下降士气，河川移动时间缩短，可以渡过大河。
山地先导	通过山道时不下降士气，山道移动时间缩短，可以翻越山脉。
武勋	获得武勋值上升。
回复	区域战结束后少量回复我方体力。
霸气	进入关卡后提升我方士气。
不败	区域战斗时我军战意不容易下降。

特殊战马获得方法

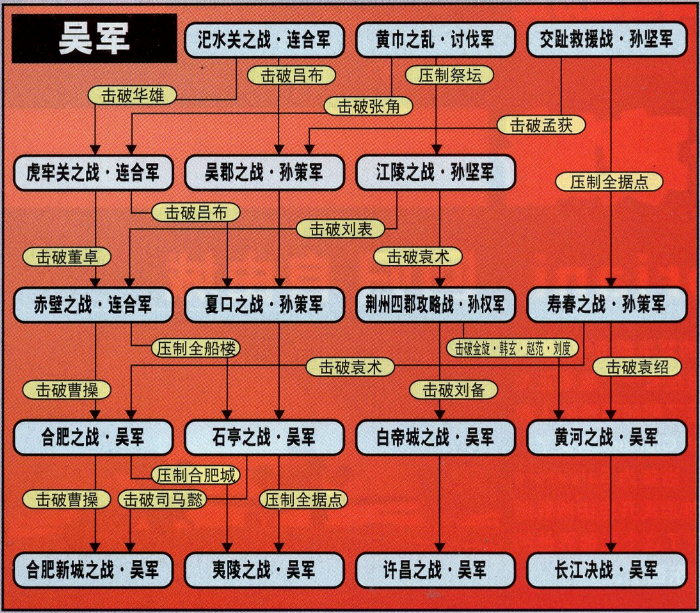
系列的一些特殊战马只有在特定的关卡击破特定的武将后才能获得。

马名	获得关卡	击破武将
的卢	虎牢关之战·董卓军	刘备
爪黄飞电	下邳之战·董卓军	曹操
赤兔马	长坂逃亡战·黄巾党	关羽
绝影	宛城之战·张绣军	曹操

无双模式全关卡路线







全隐藏关卡出现条件

除了无双模式中收录的关卡外，游戏中还有许多必须达成特定条件才会出现的隐藏关卡。本作中的他势力有着各自独立的关卡，均要达成一定条件才会出现。隐藏关卡只有在自由模式中才可以玩。

势力名	关卡名	出现条件
魏军	黄巾之乱·讨伐军	使用魏势力武将完成无双模式。
魏军	徐州扫讨战·曹操军	无双模式中完成“成都之战·魏军”。
吴军	黄巾之乱·讨伐军	使用吴势力武将完成无双模式。
吴军	交趾救援战·孙坚军	无双模式中完成“许昌之战·吴军”。
蜀军	汜水关之战·连合军	使用蜀势力武将完成无双模式。
蜀军	界桥之战·公孙瓒军	无双模式中完成“长安攻城战·蜀军”。
董卓	虎牢关之战·董卓军	“虎牢关之战·联合军”或“汜水关之战·联合军”关卡完成度100%。
董卓	下邳之战·董卓军	自由模式“虎牢关之战·董卓军”关卡完成度100%。
袁绍	官渡之战·袁绍军	“官渡之战·曹操军”、“黎阳之战·曹操军”或“界桥之战·公孙瓒军”中任意一关关卡完成度100%。
袁绍	黄河之战·袁绍军	“官渡之战·袁绍军”关卡完成度100%。
黄巾	黄巾之乱·黄巾党	“黄巾之乱·讨伐军”关卡完成度100%。
黄巾	长坂逃亡战·黄巾党	“黄巾之乱·黄巾党”关卡完成度100%。
南蛮	交趾救援战·南蛮军	“交趾救援战·孙坚军”或“南中平定战·蜀军”关卡完成度100%。
南蛮	南中平定战·南蛮军	“交趾救援战·南蛮军”关卡完成度100%。
左慈	大德救出战·刘备军	董卓、袁绍、黄巾以及南蛮势力的所有关卡完成度100%。
左慈	宛城之战·张绣军	“大德救出战·刘备军”关卡完成度100%。

全武将使用条件

魏			
夏侯惇	初期就可使用。	陆逊	初期就可使用。
典韦	初期就可使用。	太史慈	初期就可使用。
许褚	初期就可使用。	孙尚香	初期就可使用。
曹操	完成无双模式关卡“赤壁复仇战·魏军”。	孙坚	完成无双模式关卡“长江决战·吴军”。
夏侯渊	魏势力任意一人无双模式通关。	孙权	初期就可使用。
张辽	初期就可使用。	吕蒙	完成无双模式关卡“长江决战·吴军”。
司马懿	用曹操完成无双模式。	甘宁	吴势力任意一人无双模式通关。
徐晃	魏势力任意一人无双模式通关。	黄盖	吴势力任意一人无双模式通关。
张郃	完成无双模式关卡“赤壁复仇战·魏军”。	孙策	吴势力任意一人无双模式通关。
甄姬	初期就可使用。	大乔	用孙策完成无双模式。
曹仁	魏势力任意一人无双模式通关。	小乔	用周瑜完成无双模式。
曹丕	最初就可使用。	周泰	完成无双模式关卡“长江决战·吴军”。
庞德	用曹操完成无双模式。	凌统	初期就可使用。
蜀		**他**	
赵云	初期就可使用。	貂蝉	自由模式“虎牢关之战·董卓军”关卡完成度100%。
关羽	初期就可使用。	吕布	自由模式“下邳之战·董卓军”关卡完成度100%。
张飞	初期就可使用。		
诸葛亮	蜀势力任意一人无双模式通关。	董卓	“虎牢关之战·联合军”或“汜水关之战·联合军”关卡完成度100%。
刘备	完成无双模式关卡“第六次北伐·蜀军”。		
马超	初期就可使用。	袁绍	“官渡之战·曹操军”、“黎阳之战·曹操军”或“界桥之战·公孙瓒军”中任意一关关卡完成度100%。
黄忠	初期就可使用。		
姜维	用诸葛亮完成无双模式。		
魏延	蜀势力任意一人无双模式通关。	张角	“黄巾之乱·讨伐军”关卡完成度100%。
庞统	完成无双模式关卡“第六次北伐·蜀军”。	孟获	“交趾救援战·孙坚军”或“南中平定战·蜀军”关卡完成度100%。
月英	用诸葛亮完成无双模式。		
关平	蜀势力任意一人无双模式通关。	祝融	“南中平定战·南蛮军”关卡完成度100%。
星彩	最初就可使用。	左慈	董卓、袁绍、黄巾以及南蛮势力的所有关卡完成度100%。
吴			
周瑜	初期就可使用。		

是时候拿回自己的东西了，你们这些狡猾的家伙们都给我哭去吧！

本作在当年一经推出就刮起了一阵《GTA》旋风，数以万计的玩家为之痴狂。本作的主角是意大利黑手党成员Toni，讲述了他在离开自由城多年后又回到这里奋斗的故事。游戏内洋溢着一股传统的意大利风情，配合复古的游戏主色调，让人有一种品位黑帮电影的感觉。这次就借《罪都故事》的东风，让笔者带领玩家进入那熟悉的城市转上一圈，再次体验下当年发生在自由城中的风风雨雨。

文 自由



PSP PlayStation Portable

横行霸道 自由城故事
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
◆Rockstar Games◆ACT◆2005年10月24日◆美版◆1人
◆49.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

系统详解

操作说明

按键	功能
滑杆	角色移动/交通工具移动
○	攻击/开枪
△	抢夺交通工具(步行时)
	离开交通工具(驾车时)
□	跳跃/瞄准时放大镜头(步行时)
	刹车/倒车(驾车时)
×	按下可进行短时间的奔跑(步行时)
	油门(驾车时)
L	按住后配合滑杆为视角转换
R	锁定目标(步行时)
	汽车手刹(驾车时)
↑	特殊任务(Special Mission)
←/→	武器切换(步行时)
	电台频道切换(驾车时)
↓	手动瞄准(步行时)
	汽车喇叭(驾车时)
Start	进入菜单
Select	不同视角转换

小地图标志说明

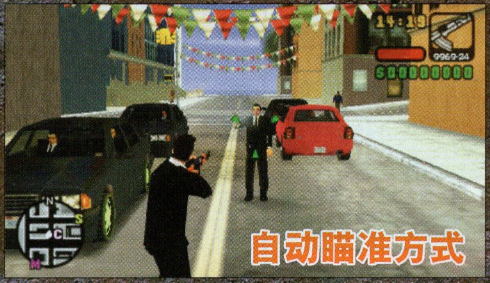
光碟	自己的家
字母	可接受任务地点
黄色标志	目标地点
蓝色标志	友方角色位置
红色标志	敌方角色位置

1.只有当屏幕上显示“Special Mission”字样时，按↑键才有作用，平时按该键无任何作用。

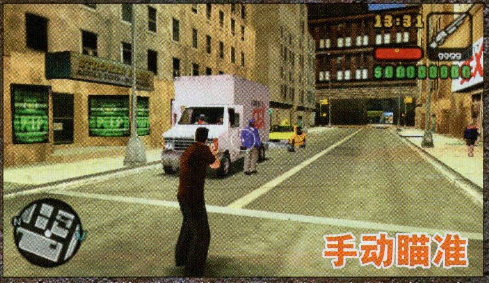
2.镜头放大和缩小功能只针对照相机、狙击枪，在出现镜头画面时按键才会有作用。

瞄准方式

从《GTA3》开始，该游戏系列中一直都用有两套瞄准方式，但并不是所有武器都拥有自动瞄准功能，某些重型武器是无法进行自动瞄准的。



▲非常体贴的一个瞄准模式，主角在手持武器时按下R键便会进入自动瞄准状态，系统会优先锁定住离主角最近的移动目标。

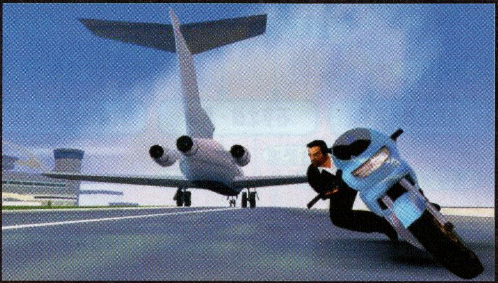


▲紧按R键保持举枪状态，再按下↓键便能进行手动瞄准状态，玩家可以朝任意目标射击。

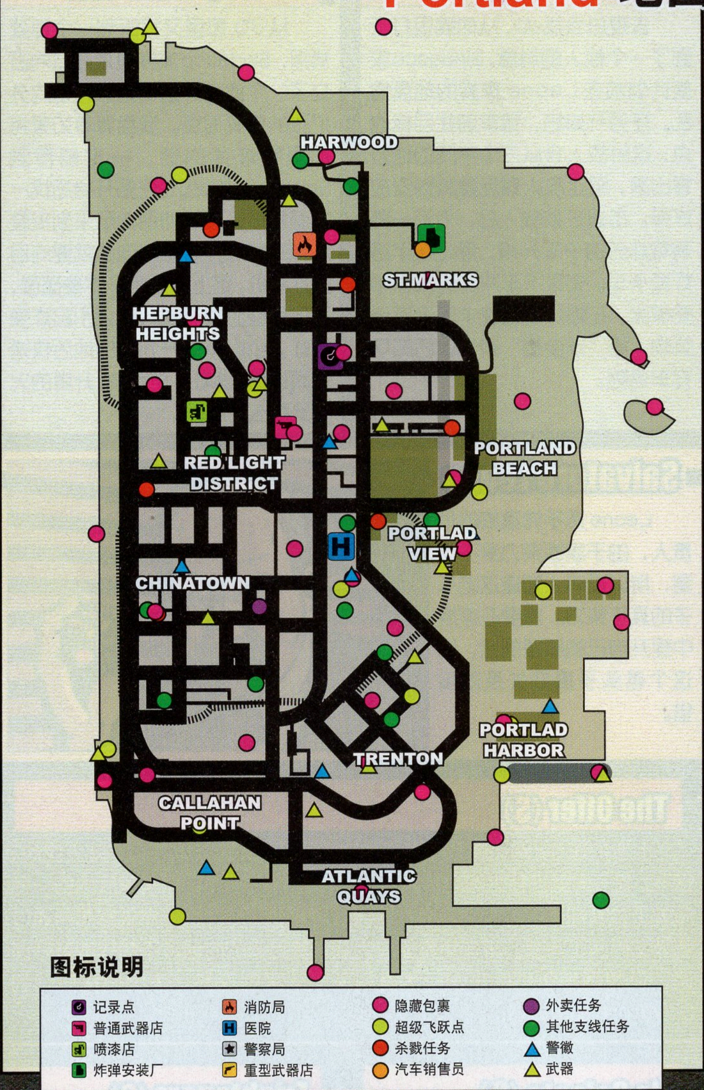
剧情攻略

Toni Cipriani 回归自由城

在一座为誉为“自由城”的繁华都市中，每天都发生着成千上万的故事。但是有一个故事正渐渐印入人们的视线，当年见证了那起事件的人都在谈论着这件事。没错！Toni Cipriani回来了！作为Leone家族的一员猛将，当年为Salvatore Leone老头子干掉家族大敌后被迫离开自由城躲避仇家追杀，如今他又重新回到了这个生他养他的地方，是时候拿回自己应得的东西了。



Portland 地图



Portland Island 篇



"自由城再一次被评为美国境内最差劲的城市!"看着手中的报纸，Toni无奈地笑了笑，看来自己离开的这几年间，自由城还是一点没有变啊！在夕阳的映衬下，一辆巴士缓缓驶入街区，Toni若有所思地下了车，眼前的一切依然是那么的熟悉……

Vincenzo Cilli



Leone家族的小头目，原本是家族所属的酒吧间的伙计，就在Toni离开自由城的那段时间内，他凭借着风度翩翩的外表和油嘴滑舌的本事渐渐得到了当家人Salvatore Leone的赏识，并迅速树立起在家族中的威望。在Toni回来时，他已经成为家族中很有实力的一位老大了。这家伙的绰号是"幸运"，为人冷酷自私，野心极大，为达目的而不择手段，是标准的黑道人物。在游戏初期作为Toni的上司，经常为Toni提供一些下三烂的工作。

Home Sweet Home

我毫不费力地找到了自己曾经的上司Salvatore，Leone家族现任老大，和老头子交谈了几句后了解到目前城里的一些状况。老头子介绍了一个人给我认识，那就是Vincenzo Cilli，我越看越觉得这家伙很像以前酒吧内打杂的小子，可是现在站在我面前的这个人可不像是一般人物。看来这个家伙不准备给我这个"新人"好脸色看了。我的猜测没有错，这家伙果然给我摆起谱来了，在给我安排了一个"狗窝"的同时，还以老大对手下的口吻吩咐我该做些什么。想想自己现在的状况，我最终还是忍住了。任务开始后先驾驶指定车辆到记录点后换装，然后送Vincenzo达到目的地。完成任务后便可以接受Vincenzo的任务了，地图上出现字母"V"的任务点。

Slacker (V)

Vincenzo的第一个任务没任何难度，先随便找辆车，开到指定地点找到目标人物。然后把那个小混混带到唐人街（Chinatown）即可。任务完成后获得了第一笔钱，区区的100元。

Dealing Revenge (V)

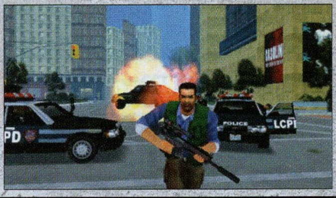
先前带过去的那个小混混似乎出了点问题，这么久都没消息，看来已经被唐人街那伙人给干掉了。现在只有自己亲自出马来扫清那些仇家，顺便也替那个牺牲的家伙报仇。驾车来到目的地后消灭附近所以敌人，完事后获得500元奖励。

Sunff (V)

一个在自由城内经营脱衣舞夜总会的家伙找上了我，那家伙名叫JD O'Toole。他貌似很想加入Leone家族，可问题是他目前还是Sindacco家族的成员。我想利用他打探敌人帮派内幕的话，不过这胖子倒也很精明，非要我先答应他开出的条件，那就是帮他干掉仇家。任务开始后先去武器店买把手枪，然后开车前往目的地大开杀戒，完事后拿到指定车辆到喷漆店改变颜色即可完成任务。任务完成后获得500元奖励。同时地图上出现字母"JD"的任务点。

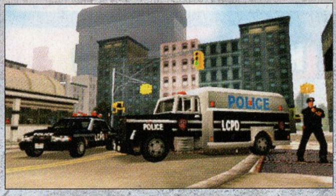
Smash and Grab (V)

Vincenzo又有事来找我，他的几个废柴手下被警察包围了，让我去救人。任务开始后先找一辆四个座位的车，然后到指定地点救下Vincenzo的手下，驾车到喷漆店涂装后到达目的地即可。任务完成后接到母亲的电话，她对我回来后没去找她而很不高兴。地图上出现字母"C"的任务点。



Hot Wheels (V)

这次的任务是帮Vincenzo偷来的车给开回去，原本以为是个简单的任务，可当我正准备把车开走时，大批警察包围了我。该死的Vincenzo明知是陷阱还让老子去送死！看来在他眼里我还没一辆车重要。开车摆脱警察后直接把车开到废车处理厂，把车给处理掉。看来我已经与Vincenzo彻底反目了。



Ma Cipriani



主角的母亲，是一个固执而偏激的老太太，对家族的传统和荣誉十分看中，一直觉得自己的儿子Toni是个没用的人，对儿子一事无成的状况非常不满，经常将Toni关在门外狂骂，所以在游戏中是看不到这位老太太的真实面貌的。

Snappy Dresser (C)

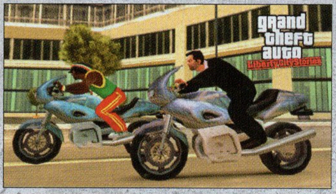
有一件事是我最近才知道的，Giovanni Casa，这个经营意大利熟食店的矮胖男人貌似正和母亲打得火热，我不知道这个无耻的男人是如何认识我母亲的，他的存在影响了母亲对我的看法。我决定让母亲看看Giovanni到底是什么德行的人。任务开始后先回家拿相机，到指定地点发现目标后，驾车尾随，注意不要跟太紧了。目标下车后用相机拍下那丑陋的一幕。

Big Rumble in Little China (C)

我把Giovanni快乐派对的照片给母亲看，可她居然无动于衷，依旧对我很不满。说我不像老爸健在时那么魅力十足，还说我害怕唐人街中的帮派。为了让母亲对我改变看法，我只能硬着头皮上了。任务中开始后来到目的地，消灭大批敌人后还要干掉目标车辆中的人物。

Grease Sucho (C)

母亲依旧在数落我的不是，这次居然鄙视起我的车技来了，可把我给气的。为了展现自己的车技，我决定去教训下玩地下飙车的小子们。比赛前提是找一辆速度快的跑车。比赛时要按黄色标记的方向前进，在拿到第一名后，居然还有人敢藐视我，你以为你是我妈啊，把那个家伙给料理掉。



Dead Meat (C)



自从上次的拍照事件后，Giovanni似乎变得很低调，都没有再去找过我母亲。而母亲似乎又闹情绪了，又把我给大骂了一顿。看来不解决这件事，我别想再抬头做人了。驾车把Giovanni带到屠宰场，在那里把这家伙给彻底“加工”一番，送回他自己开的熟食店吧。

No Son of Mine (C)

母亲似乎真的生气了，居然找来了一大批的杀手来“教训”我，可把我给吓得半死。对于母亲的这种行为，我只能认为她是想锻炼我。任务目的很明确，把出现的所有杀手全部干掉即可。杀手一共有四批，分批出现。附近楼梯上去后有一个补血道具，一定要及时补充自己的HP。

JD O'Toole

一个让人看了就不舒服的胖子，变态色情狂。在他那肥胖的身躯里，有着一颗与他体型不相配的极其懦弱的心。他目前正为Sindacco家族工作，经营着红灯区内的一家脱衣舞夜总会。他是叛徒中的典范，当然在自由城中谁都看不起叛徒，既然走上叛徒这条道，自然也不会有好下场。



Knock Knock (JD)

还记得上次那个想加入Leone家族的胖子JD吗？去夜总会找到他聊聊，但他要求你换套衣服再去找他，因为他不想让人知道他和Leone家族的人有来往。那简单，回家换身衣服再过去就可以了。

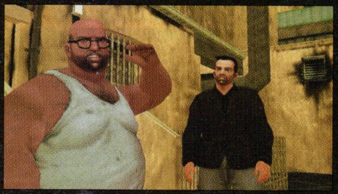
Bone Voyeur (JD)

我又去找到JD，准备套点Sindacco家族的情报，不过这家伙居然先要我做件事，要我和他一起去找红灯区内的妓女收保护费。开车在附近转悠下，看见头上有蓝色光标的人后，将车停在她们边上就行了。注意车速别太快，不然把人给轧死了就不好玩了。

Don in 60 Seconds (JD)

来到俱乐部找JD，发现这里的气氛不像往常一样，原来Leone家族的老大Salvatore也在这里。JD见我来了如释重负，原来他收到消息说警察要来这里检查，要是在他的地盘上让警察把Salvatore给抓了，他可担当不起。任务很简单，按照地图指示，开车把Salvatore送回家即可。任务完成后可以接

Salvatore的任务，地图上出现字母“S”的任务点。



A Volatile Situation (JD)

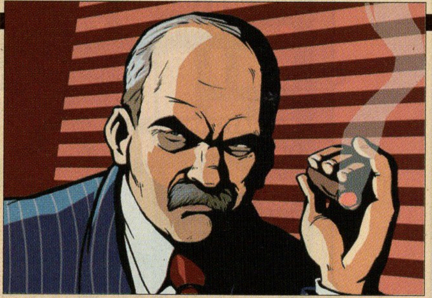
去夜总会找JD，从他嘴里打听到了一个惊人的消息，Sindacco家族计划前去Leone家族的地盘捣乱。任务开始后，驾车前往目标地点，这时敌人会从三个不同的地方冒出来，阻止敌人靠近建筑物安放炸弹。击退三批敌人后，会有一辆满载炸药的卡车开来，最好在半路炸掉卡车。如果卡车冲了过来也不要慌张，在爆炸前驾驶卡车远离建筑物，待“安全槽”满了以后即可弃车逃跑。

Blow up 'Dolls' (JD)

从JD那里又打听到一个重要情报，Sindacco家族最近在城内设立了一个据点，这个据点将是向外扩张的重要据点。我盘算着如果将那里给炸掉的话，一定能得到Salvatore的赏识。任务开始后找一辆面包车，按照地图指示来到安装炸弹的地点，装好炸弹后就要向目的地前进。路上要注意车不能磕碰，一旦磕碰时间过长，就会引起炸弹爆炸。小心将车开到目的地后快速逃离现场，随着一声巨响，升腾的火光是那么的耀眼。

Salvatore Leone

Leone黑手党家族的负责人，由于家族实力深不可测，所以没有人知道这老头子的真正实力。想要在家族中提升自己的威望的话，和这个老头子搞好关系就对了。

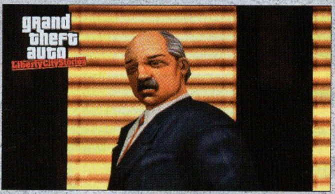


The Offer (S)

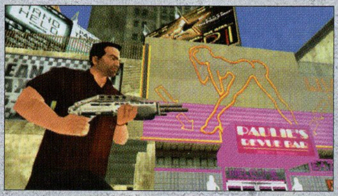
上次护送Salvatore回家后，他对我很赏识，让我以后有空就去找他。这不，我今天就去拜访他。Salvatore最近有点不顺心，原来家族内的一名海关工会领袖不怎么听话，而且还居然开始向我们要钱，不然就别想再通过她鼓动码头工人罢工来偷运毒品。当我送钱过去的时候，本想找她好好谈谈，没想到她居然叫来了一大堆码头工人来围攻我。逃出码头后回到Salvatore那里即可。

Ho Selecta (S)

那个工会领袖自以为很了不起，敢如此嚣张的勒索Leone家族，当然不能这么便宜她了。本关任务是要去收买她的一些手下，方法是在限定时间内找8个妓女送到码头工人聚集的地方即可。建议找一辆可以坐4个人的汽车，这样一次能运3个人过去。开车去红灯区转一圈，看见头上有蓝色箭头的就是目标，来回运送几次即可完成任务。



Frighteners (S)



接到一个陌生女人打来的电话，原来是Salvatore的女友Maira打来的，暂时先不管她。由于上次还有几个家伙没能收买成功，所以还有事要办。任务开始后分别找到这些人，恐吓一下他们即可，注意不能失手杀掉他们，这可不是我们要的效果。任务结束后开启Avenging Angel服装，可以参加Avenging Angel的分支任务。

Rollercoaster (S)

该是教训下那工会领袖的时候了，趁她在口水四溅地鼓动罢工的时候，先偷偷去干掉她的专车司机。然后带着她在城里兜风吧，等到恐惧值满了以后就能过关。建议在车流中穿梭，越疯狂效果越好，把那女人吓得尿裤子就行了。任务完成后获得司机服装Chauffeur Outfit。

The Sicilian Gambit (S)

Salvatore最终被判无罪，目前家族惟一的敌人还剩下Sicilian家族。他们已经抢先绑架了现任市长，得想办法去救出市长。先接Salvatore到指定地点。解决掉出现的敌人后开车去码头，干掉看守快艇的敌人后驾驶快艇向灯塔岛驶去。

抵达灯塔后就要进入BOSS战了，BOSS是一架由Sicilian家族老大驾驶的直升机，注意战斗的时候要远离Salvatore和市长。用火箭炮三发搞定直升机后就能迎来游戏的结局了。任务完成后获得猫王服装King's Jumpsuit。

"持续多日的黑帮斗争终于平息了，自由城的各项日常工作正逐渐回归正轨"

看着手中的报纸，Toni笑了！由于我们成功得救出了市长，家族终于取得了最后的胜利，我们已经控制住整个自由城了，新的时代来临了！

特殊分支任务

隐藏包裹

在自由城的街头巷尾隐藏着100个像手套一样的隐藏包裹(hidden package)，收集到一定数量的隐藏包裹后，在各个记录点就会生成相应的物品，隐藏包裹的大概位置在前文地图中标出，收集后的奖励见表。

包裹数目	生成物品
10	手枪
20	霰弹枪
30	护甲
40	轻机枪
50	左轮手枪
60	突击步枪
70	狙击步枪
80	火焰喷射器
90	火箭炮
100	$50,000

特殊车辆任务



在特殊的车辆上按下R3键就能激活相应的任务，每种特殊车辆的相应任务都有数十个之多，而且在完成所有任务后还有不错的奖励。

车种	任务数目	完成奖励
出租车	100	出现新出租车"Bickle 76 Taxi"
警车	12	护甲上限增加50%
救护车	12	无限冲刺奔跑
消防车	12	对火焰免疫
垃圾车	1	$2000

车库任务

在Staunton Island地图中的Donald Love任务点附近有一个车库，在车库前面可以激活车库任务，只需要把偷来的车开回这里即可。收集到所有车后在Staunton记录点车库内会出现52k、PCJ600与V8 Ghost这三辆车。其中有数辆车与汽车销售员任务(Car Salesman)支线任务有关系。

车种	奖励	车种	奖励
Hearse	$500	Manana	$1000
Faggio	$500	Hellenbacht GT	$3000
Freeway	$2000	V8 Ghost	$5000
Phobos VT	$5000	ThunderRodd	$4000
Infernus	$5000	Banshee	$4000
Sentinel	$4000	Landstalker	$3000
PCJ600	$3000	BF Injection	$3000
DeimosSP	$5000	Patriot	$4000

汽车销售员



当你完成Vincenzo的主线任务"Dealing Revenge"后开启，就会收到Harwood的汽车销售中心需要新的销售员的信息。在车店营业时间内才能接任务。在接受任务后会，玩家要为顾客的试车，只要画面中的满意槽补满。根据驾驶车种的不同，顾客有不同的喜好，赛车类喜欢速度，找一条直路疯狂提速即可；越野车一类的喜欢刺激，要多飞车；家用车类的喜欢安全驾驶，要慢速行驶；最后一种喜欢犯罪，驾车撞路人搞破坏即可。完成六次任务后在车店里会出现Hellenbacht GT跑车，在记录点会生成4000元。另外该任务会随机出现一些稀有车种，利用它们来完成车库任务吧。

摩托车销售员

摩托车销售员的任务与汽车销售员相似，最大的不同在于摩托车销售员的报酬只有钱，在卖出40部摩托车后，该系列就完成了，玩家将会得到20000元。让满意度上升的方法为：小绵羊要开得安全、开得慢；赛车要开得快；越野车要飞车；最后一种需要撞街上的路人。

复仇天使

在自由城中到处都游荡着身穿绿色服装和军裤的复仇天使成员。回家换上复仇天使服装(Avenging Angel)，靠近他们按↑键就可以与他们一起巡逻，战斗时尽量保护自己人，消灭敌人即可。

照相服务



在Shoreside Vale的国际机场南方的可以接到拍照任务。我们要在限定时间内把旅客带到目标景点，然后帮他们拍照，最后把旅客送回机场。完成这个系列的任务后，除了得到金钱外，还能得到一辆防弹的吉普车"Landstalker"。

杀戮任务

系列经典分支任务了，触动地上的骷髅头标志就能激活这个任务，在限定时间内消灭一定数量的敌人即可。完成全部任务的奖励是获得M60机枪。

外卖小子



外卖任务可以到Portland内China Town的面条店以及Staunton Island的Pizza店骑上外卖摩托车接受任务。两个系列各有10个送外卖任务，完成后可分别让生命值上限增加25%。由于该任务能提升生命值，所以请务必要完成该分支任务。

遥控车任务

找到停着的白色面包车后上车即可开始任务，遥控赛车打击敌人的一个任务，游戏难度很高，注意不要卡在墙壁上。

摩托车越野赛

自由城内有众多可以进行摩托车竞速比赛的地点，规则是在限定时间内通过光圈即可，满一定分数即可完成比赛。

地下飚车

经典分支任务，在城内各处电话亭附近能看黄色光圈，接触后就能进入任务。不过任务的前提是要先找一辆速度快的好车，然后开到比赛地点即可开始比赛了。

机车射击任务



除了越野摩托比赛外，还有一个是需要利用摩托车进行的任务。任务规则很简单，在限定时间内击毁一定数量的车辆即可。

超级飞跃

在特定的地点驾车进行"超级飞跃"也是让游戏完成度到达100%的必要条件。要做出"超级飞跃"最好使用速度最快的摩托车。超级飞跃点会在流程中的地图中列出。完成一次高难度的跳跃就能获得内衣装。



欢迎回到Vice City！
各位老大你们准备好了吗？



文 自由

PSP	横行霸道 罪都故事
PlayStation Portable	Grand Theft Auto: Vice City Stories
	◆Rockstar Games◆ACT◆2006年10月31日◆美版◆1～6人
	◆49.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

在欧美有着极高人气的《GTA》系列”的最新作，本作故事的发源地是玩家所熟悉的罪恶都市，这座以迈阿密为原型的美丽海滨城市，独具热带风情的建筑将整个城市点缀得如同繁华大都市一般。本作仍然讲述的是在这个充斥着暴力、金钱和背叛的城市中所发生的黑帮故事，虽然情节比较老套，但在城市中发生的每个故事都非常精彩。对城市的不断探索和开发，能让玩家一直保持游戏乐趣不减。丰富多采的支线任务让玩家体验了到前所未有的游戏享受！就让我们在这华丽喧嚣的城市中，伴随着悠扬的音乐，开着超酷的跑车尽情驰骋吧！

系统详解

基本操作



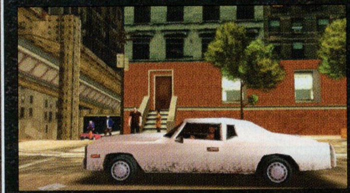
1. 当前游戏中的时间
2. HP槽
3. 防弹衣
4. 拥有金钱
5. 武器及弹药数
6. 当前电台
7. 区域名称
8. 小地图

Maira



家族老大 Salvatore 的现任女友，是个没大脑且喜欢到处惹麻烦的女人，每次总是闯下一大堆的祸，总喜欢找 Toni 来收拾烂摊子。不过从她的言语中可以感觉到她是个内心寂寞的可怜女人，也许平时放荡不羁的性格是为了掩饰内心的脆弱吧。

Shop Till you Drop (M)



先前如果接到过 Maira 的电话，那么这时便能抽空去看看她了。这个女人简直把我当跟班用了，逛街的时候，这女人偷东西的毛病又犯了，你要像保镖一样一次又一次地保护她逃离警察的追捕。由于通缉值是一次比一次高，所以还是小心为妙。

Taken for a Ride (M)

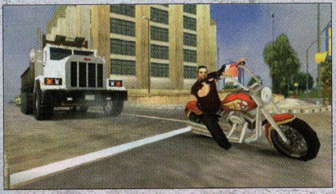
Maira有磕药的习惯，这次就是陪她去买药。来到目的地后，她会进入一辆车，没想到刚坐上去，这车就开动了。原来是仇人绑架，追上去后要把敌车撞停，干掉下车的几名目标人物后护送 Maira 回家。

Biker Heat (M)

哈！Maira 也有知道害怕的时候，她最近被飞车党的人给欺负了，要我过去帮她报仇。到达目的地收拾掉一群小混混后，夺下一辆摩托车前去追赶飞车党的老大 Wayen，驾驶摩托车用微冲干掉那个嚣张的家伙吧。

Booby Prize (M)

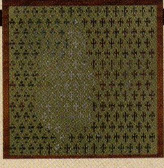
去 Maira 的住所找她，发现她不在家，原来这疯女人不知道什么时候迷上了街头摩托车比赛，为了不让她和街头混混们搅和在一起，我只能去参加他们的比赛。只要拿到第一名就即可过关。



Overdose of Trouble (M)

Maira由于在家吸毒过量，现在已经精神恍惚了，为了尽快帮她找到解药只能开车到处去打听了。驾车带领Maira依次到达数个地方，可这个神志不清的女人还老指错路。开车时要注意半路还有仇家飞车党前来骚扰，谁叫他们老大的死是我拜我所赐呢。最后终于安全护送 Maira 回到 Salvatore 的住处。任务结束后获得“好家伙”服装 Goodfella。

神父



本作中比较有意思的一个家伙，Toni 按照神父的指示向自由城的丑恶发起挑战，以赎罪的方式来惩罚了那些嚣张的家伙。最搞笑的是，这个家伙并不是神父，只是被人假扮的，Toni 到最后也不知道这个家伙究竟是谁……

Contra-Banned (S)

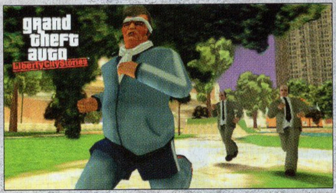
Salvatore 又开始心情烦躁起来了，原来码头那又有一大批货等着交易，叫我去完成这个任务。先去路边找一辆可以坐4个人的车，然后去不同地点接到3名同伴，然后一路开到码头。刚到目的地就发现这里正在上演警匪大战，不要管任何人，偷偷去抢下有蓝色标记的车辆后开到指定地点即可，任务完成后获得 1000 元奖励。这时又接到 JD 的电话，现在又可以去 JD 那里接任务了。

Salvatore's Salvation (JD)

JD 这么急着来找我，是不是出了什么大事。到了他那里才知道 Salvatore 在他的夜总会里被 Sindacco 家族的人给绑架了。这还了得，老大被抓了！听到这个惊人的消息我立刻出发了。任务开始后要驾车跟踪目标车辆，注意保持车距。接着绑匪们会把Salvatore带到汽车废弃厂内。冲进去消灭敌人抢下载着Salvatore的汽车后来到目标地点即可完成任务。事后 Salvatore 已经把我当作最信任的人看待了。

The Guns of Leone (JD)

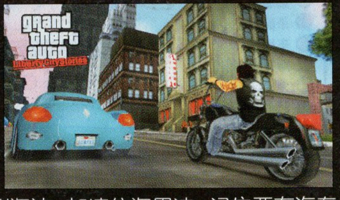
自从绑架事件过后，搞得我坐立不安，神经紧张。这不，Salvatore 老头子又忍不住去夜总会玩了，而我也刚好从 JD 那里听说 Sindacco 家族又想趁这个机会彻底干掉 Salvatore。任务开始后去屋顶拿到狙击枪，然后依次干掉出现的5批敌人即可。



Calm Before the Storm (JD)

Sindacco家族的偷袭计划被粉碎，看来他们在短时间内是不会有什么大动作了。不过一波未平又起一波，自由城内另外一大黑帮——Sicilian家族似乎又在暗地里搞什么阴谋。Salvatore 让我去跟踪 Sicilian家族首领Massimo Torrini，打探下这个家伙的真正目的。开车一路追踪直升机。由于直升机飞得很慢，所以不用担心会跟丢目标。在连续偷听到他们的谈话后会被他们发现，恶战开始可以先干掉拿狙击枪的敌人，然后一路爬到直升机停泊平台上消灭附近所有敌人。

The Made Man (JD)



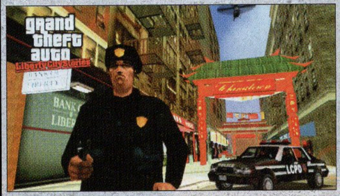
JD 终于迎来了自己的“好日子”，Leone 家族决定收他“入帮”。JD 估计到死也不知道 Leone 家族是最痛恨叛徒的，收了背叛自己家族的人将是家族的隐患，所以就由我来处理这件事。把 JD 骗到废车厂后干掉他，然后要把装有尸体的汽车处理掉。将车开到海边，加速往海里冲，记住要在汽车就要冲入大海的时候跳车。

The Portland Chainsaw Masquerade (V)

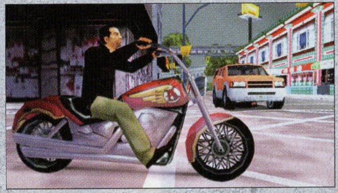
Vincenzo 居然想约我见面，肯定没什么好事，我得有所防范。来到码头的轮船上后，“接待”我的居然是十几个手拿电锯的家伙，那电锯可是一击必杀的玩意。小心干掉他们后 Vincenzo 终于现身了，这小子果然是嫉妒我在家族中的地位，便设计暗害我。在料理完这个家族败类后接到 Salvatore 的紧急电话。任务完成后获得德州电锯狂服装 Overalls。

Sindacco Sabotage (S)

Salvatore最近心事重重，如今日子不大太平，Diablo 帮对 Leone 家族的地盘发起了大规模攻击。驾车来到目的地，要在Leone 家族成员被全灭前干掉所有Diablo帮的人。



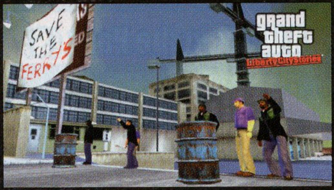
The Trouble With Triads (S)

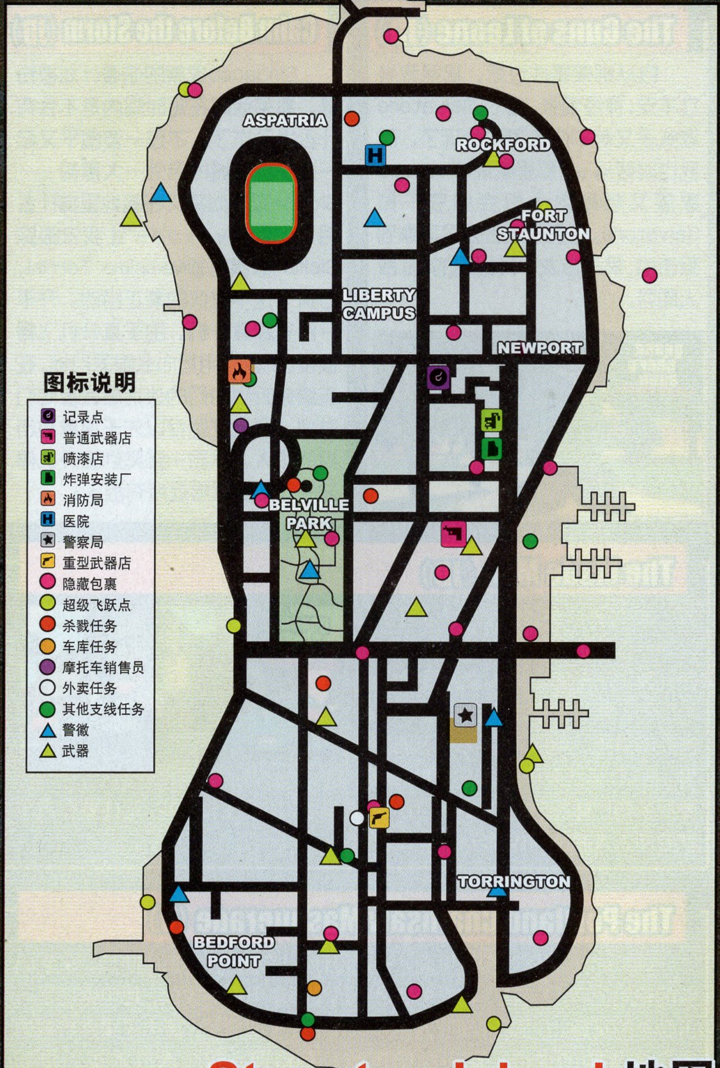


Salvatore 让我去藏钱的仓库取钱，可我刚到那的时候，仓库发生了大爆炸，我要一边消灭敌人一边收集散落在地上的钞票。收集完毕后逃离仓库，驾车前往目的地即可。

Driving Mr.Leone (S)

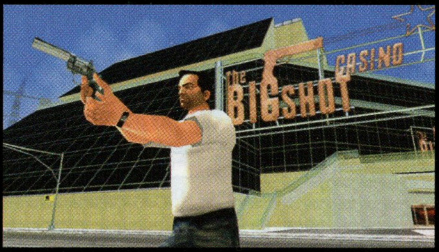
Leone 家族的第一次危机来临了，由于城内的一系列暴力事件都和 Leone 家族有关系，而市长又把这一系列事件的罪名都推到了 Leone 家族头上。另外由于连续数日被其他帮派围攻，Salvatore 决定带领 Leone 家族撤离目前的区域。任务开始后先驾车送 Salvatore 到达指定地点，然后驾车通过还没有完工的跨海大桥逃到自由城的另一个半岛Staunton Island中去。游戏从此开启Staunton Island部分。





Staunton Island 地图

Staunton Island 篇



“自由城的两大黑帮展开激烈枪战。Leone家族被迫撤出 Portland Island”

当看到这则新闻的时候，Toni沉默了，他知道目前家族面临危机，现在不但其他帮派在围攻他们，而且警察也似乎插手了。看来要在新区域中站稳脚跟才行，这是 Leone 家族翻身的首要条件。

Donald Love



由Leone家族扶持去参加新市长竞选的家伙，颇具政治头脑的家伙，看上去幽默风趣，平易近人，善于表达自己的看法，具备成功人士的所有必备条件。但其实他也是个野心很大的人，和他打交道还是要小心为妙。

A Walk in the Park (S)

在新地方安顿下来后，Salvatore交给我的第一个任务就是去干掉那个让Leone家族如此丢脸的市长。在公园附近等待目标出现，然后就尽情发挥吧。完事后不要忘了取得地上的电话，然后驾车去指定地点即可。任务完成后获得运动装 Sweats Outfit。

Making Toni (S)

Salvatore 决定正式让我加入Leone 家族，我终于成为了家族中的头目级人物了，可把我给高兴的，真希望母亲能看到我现在的样子。新市长的选举就要开始了，Leone 家族在确保自己家族扶持的人能当选市长而在四处奔波。Salvatore 告诉我无聊的时候可以去教堂找“神父”聊聊。同时还可以接受 Donald Love的任务了，地图显示字母为“D”。

The Morgue Party Candidate (D)

我见到了那名Leone 家族所扶持的家伙Donald Love，他给了我一个简单任务。拦下目标车辆并抢到手，然后开到喷漆店改变一下车身颜色，最后再开车到目的地。



Steering The Vote (D)

市长竞选越来越激烈了，对手们都开着宣传车在大街上进行拉票了，我们这边自然不能放任不管。任务开始后要先占领5个据点。5个据点占领后又有追加任务，那就是摧毁对方的宣传车，这对我来说简直是小菜一碟。

Cam-Pain (D)

Donald 找我商量竞选的事，他想让我去干掉所有支持竞选对手的家伙。本任务有时间限制，要在4个小时内(游戏中时间)干掉所有的目标人物才算完成任务。至于用什么方法就随你的爱好了。

LOVE & BULLETS (D)

竞选对手似乎也不弱，他们也派了好多杀手来暗杀Donald。Donald 的专车正遭到攻击，先要想办法把这些杀手全部搞定，然后驾车把 Donald 给送到目的地。

Friggin 'The Giggin' (D)

这次的任务是要去摧毁为竞选对手复印拉票传单的印刷厂。前去Donald介绍的武器店免费搞到一个火焰喷射器，然后来到目标地点破坏工厂内的机器，建议先把工厂附近的面包车都给烧了，不然在烧掉工厂后还要追击两辆面包车。

Counterfeit Count (D)

竞选活动紧锣密鼓地进行着，就快到了统计票数的时候了，所以我也要采取点行动了。任务开始后，按照地图指示找到一辆蓝色计票车，解决掉下车的工作人员，取得选票继续跟踪该车辆，反复三次后即算完成任务。

L.C. Confidential (教堂)



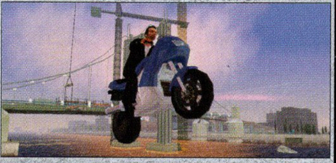
竞选的事现在可以放一边了，抽空去了趟Salvatore 提起过的教堂。或许我该为自己所干的事乞求宽恕。在教堂我遇到了神父，他居然给了我一个任务。在限定时间内到达目的地，然后开走一辆 FBI 的车前去下个目的地，剧情后干掉 FBI 探员并取得地上的文件，最后回到指定地点即可。

The Passion of The Heist (教堂)

在神父那听说最近有个人向他说起钻石买卖的事，既然这么重要的事都说了，我就没理由拒绝神父的好意了。本任务有点难度，敌人数量不上少。驾车来到目标地点后，建议先在远处慢慢解决敌人，战斗期间出现的直升飞机可以用火箭炮一发搞定。消灭掉所有敌人后，在停车场附近找到珠宝箱，然后开车来到喷漆店改变车身颜色，最后到达指定地点即可完成任务。

Karmagedon (教堂)

去教堂找神父，他似乎对街上的一切感到厌恶，决定让我去赎他们的罪。先去消防局抢下一辆消防车，然后去大街上引发交通事故，待画面中的“破坏槽”满了以后再销毁掉消防车即可。



False Idols (教堂)

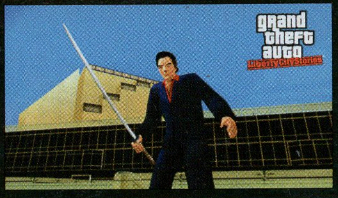
神父似乎对这个世界越来越失望了，到处都充斥着无聊的人，当然这次我又要义无返顾地担起清道夫的责任。任务开始后先去武器店买火箭炮，因为下面所要解决的三个家伙可都是有极高的防御力的，他们分别乘坐直升机、防弹跑车和黑色房车。如果在他们到达广播电台前还没能干掉他们就会导致任务失败。建议先去干掉那两个坐车的目标，最后再去对付直升机。

Caught In The Act (S)

好久没去看望Salvatore老头子了，见面后得知他要找前任市长的秘书聊天，我当然明白他的意思。于是便要想办法找到那位秘书。任务时要保护小船并消灭四面八方靠近的敌人，期间还要击一架直升机。最后从市长秘书那得知是Sindacco家族计划陷害了我们。任务完成后接听电话可以开始接受Leon McAffrey的任务，地图上以字母“R”表示。

Crazy '69' (R)

McAffrey似乎对自己的警察搭档非常不满，搞得他很不自由，只能让我去解决一件事。任务目的很明确，在限定时间内用日本刀干掉20个敌人。任务完成后获得李小龙装Dragon Jumpsuit。

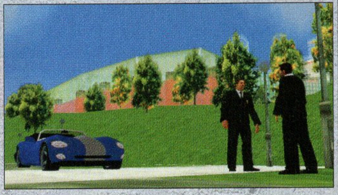


Leon McAffrey



自由城中腐败警察的代表，为了自己的利益来帮助黑帮分子们进行违法活动。他是一个极其狡猾的家伙，如果没有好处，他是不会帮你的，和他打交道可要小心了。

Night of The Livid Dreads (R)



Yardies帮似乎遇到了麻烦，McAffrey只能来向我求援，看在他还有利用价值的份上，我又破例出马了。前往目标地点，轻松消灭敌人救出目标人物，然后保护他们到指定地点。

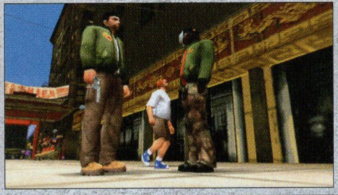
Munitions Dump (R)

Forelli家族最近似乎又要策划什么大行动了，他们已经在筹备军火准备动手了，当我知道了这个消息后当然不能让他们得逞。任务很简单，驾驶摩托车击毁两辆装满军火的卡车即可。



Search and Rescue (S)

接到Salvator的紧急电话，他被卷入了Sindacco家族和Forelli家族的枪战之中，得想办法救出他才行。任务开始后找到防弹轿车，把车开到目的地，消灭所有敌人后保护Salvator上车，接着开到目的地即可。



Taking The Peace (S)

Salvator给了我一个很有意思的工作，让我用遥控装置操纵一辆Sindacco家族的汽车，他们原本去找Forelli家族议和的。任务开始后先去医院附近的停车场找到一辆黑色面包车，剧情后就可以随时操纵敌人的车辆了，如果让车辆在半路爆炸或是超过一定时间还不遥控的话就会导致任务失败。当车开到黑帮聚集地时，就要看你的遥控技术了，用车把敌人全部搞定后任务结束。

Love On The Rocks (D)

Donald似乎又有什么麻烦了，原来是竞选对手准备指控Donald和黑手党家族有来往，又是非我出马不可的任务。任务开始后根据地图指示来到目的地，这里建议用狙击枪步步推进。最后抢到一辆面包车，开到指定地点即可。任务完成后可以去第三个岛Shoreside Vale了。



Shoot The Messenger (S)

最近听说有一告密的家伙，得在他跑去敌对帮派告密之前把他给逮住。到指定地点登上快艇，开到指定地点后就要开始追击目标人物了，直到把他干掉为止，任务才算完成。任务完成后获得“聪明小子”服装Wise Guy。



Sayonara Sindacoos (R)

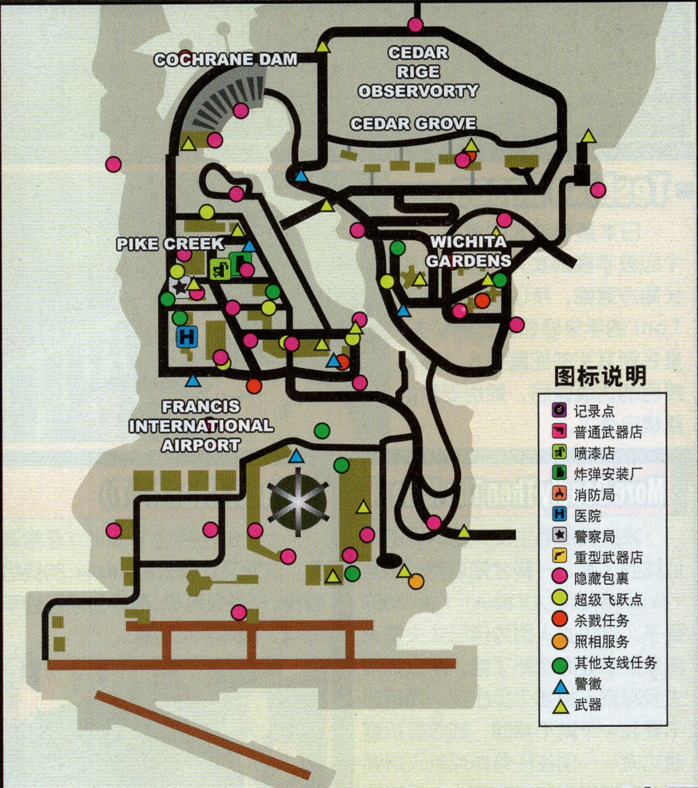


McAffrey，这个贪财的警察找我居然是为了问我要钱，看在他对我有帮助的情面上，我决定让他协助我去干掉Sindacco家族的几个人。驾车带McAffrey来到指定地点消灭敌人，之后换乘McAffrey的车，这时转换为第一人称视点射击，要在自己车辆爆炸前过关才行。

The Whole 9 Yaedies (R)

半岛上的Yardies帮最近打起了Forelli家族的注意，如果那两个帮派打起来对Leone家族是非常有利的。McAffrey是Yardies帮内的干部，利用他的关系去煽风点火吧。任务开始后去目的地抢下一辆摩托车，然后引飞车党到指定地点，之后消灭附近的所有敌人即可。





Shoreside Vale 地图

Shoreside Vale 篇



“黑手党老大Salvatore Leone被警方逮捕，黑帮火拼仍在继续”看到今日的头条新闻，Toni 陷入沉思中，当务之急是将老头子救出来。另外日本人的帮会也开始有所动作了，这一继续的麻烦事让 Toni 感到力不从心了。

A Date With Death (T)

Kazuki 已经开始怀疑自己的妻子与我有染，但在节骨眼上，Toshiko 居然还想让我陪她去参加什么宴会。先把她接上指定车辆，然后开车带着她先去服装店换身衣服，换好衣服后要去剧院，这一切都要在三小时之内完成，不要浪费时间。到达目的地后果然被Kazuki的手下给发现了，消灭到所有敌人后送 Toshiko 回家。

Cash In Kazuki's Chips (T)

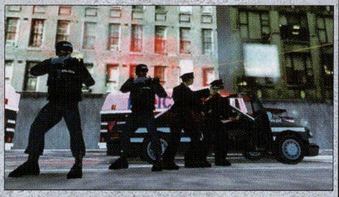
从 Toshiko 口中得知，他丈夫 Kazuki 彻底愤怒了，正准备集合手下来弄死我，不过我不是很担心，因为我早有准备。任务开始后先去目的地消灭那里所有的敌人，之后驾车跟踪直升机来到赌场。一边对付敌人一边登上楼顶，BOSS 战开始，Kazuki 居然还想和我决斗，斗就斗吧，反正他不是我的对手。干掉 Kazuki 后别忘了拿走他的日本刀。

Rough Justice (S)

接到McAffrey的紧急电话，电话中得知老头子 Salvatore 又有麻烦了，这次真被FBI给抓了。赶紧联络到 Salvatore 后，老头子猜测是 Forelli 家族搞的鬼，叫我立刻警局去一趟。来到警局发现以现在的样子是不可能进到警局里面的。回头找到服装店买一身律师装后再回到警局。剧情后先去找一辆四个座位的车，然后去不同地点接到几个自己的手下，接着去 Forelli 帮的两个据点，攻击他们的车将他们引出后一网打尽。

Dead Reckoning (S)

已经证实陷害 Salvatore 的人不是别人，正是Sindacco家族的老大，早看那家伙不顺眼了，如果还让他这么逍遥，我就不是混黑帮的了。开车去指定地点，追击乘船逃跑的 Sindacco 家族的老大，建议用火箭炮比较方便。灭掉这个家族敌人后，Donald 又给我打来了电话。

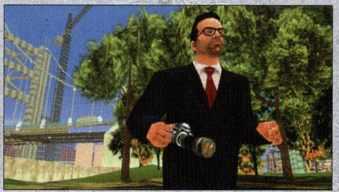


The Panlantic Land Grab (D)

Donald 又来找到我，他市长没竞选成功，钱也花的差不多了，昔日的传媒大亨已经落魄成这个样子。这次他是找我去搞一份某个公司的计划书。任务很简单，把目标车辆中的人拖下车来，取得计划书后再回到Donald的住处。

Stop The Press (D)

家族中的不光彩的事给一个小报记者给拍了下来，现在要去找到这个家伙，并逼他把照片交出来。发现目标后，先要用枪恐吓他，等屏幕上“恐惧值”满了即可。之后带他去目的地取东西，没想到他居然敢逃跑，没办法只能追上去干掉他了。



Morgue Party Resurrection (D)

Donald通过上次抢来的那份某公司计划书搞到了不少钱，不过那个被干掉的家伙的尸体是个麻烦，如果被别人发现那将不好收拾了。本任务有9个小时的时间限制，需要你带着 Donald 抢夺救护车和灵柩车，然后还需要分别把车开到指定地点。所以首先一定要搞一辆速度快的车去追赶，抢下一辆目标车开到指定地点后马上弃车再抢下一辆跑车去追另外一辆目标车。建议先去抢夺后灵柩车，然后再去抢夺救护车。

Shotgun Showdown (S)

老头子还没放出来，帮派之间的斗争也越来越激烈。而最另人担心的是，一个日本帮会Yakuza最近不知道从哪里冒出来的，那些东洋杂种的实力目前还不清楚，很叫人担忧。任务开始后前往指定地点，抢夺一辆红灰相间的日本帮会专用车，前往之前被封闭的区域，抢夺里面的一辆坦克，然后开到炸弹店装上炸弹后引爆。任务结束后我接到一个陌生女人的电话，听口音不像是本地女人。之后就可以接到 Toshiko Kasen 的任务，地图上以字母“T”表示。

No Money,Mo'Problems' (D)

接着上个任务，Donald 让我去 8-ball 找人，带上 20000 块钱去地图上的 8-ball 店即可。

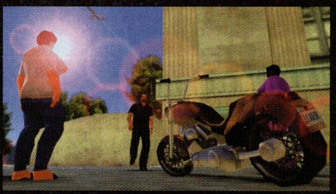
Toshiko Kasen

日本黑帮老大的妻子，一个心狠手辣的女人，由于丈夫长期冷落她，所以她决定依靠 Toni 的手来惩罚自己的丈夫，是名副其实的蛇蝎美人。在最终目的达成以后，她也安然地跳楼自杀了。



Bringing Down The House (8-ball)

8-ball 的伙计打电话告诉我东西已经准备好了，那就是一辆装着烈性炸弹的汽车。现在要利用这辆炸弹车去干一件大事。小心驾驶装有炸弹的汽车前去目标地点，放置完第一枚炸弹后会开始倒计时，要在时间结束前安装好剩下的炸弹，最后开车撞开铁门逃离。轰！自由城史上最耀眼华丽的爆炸诞生了！

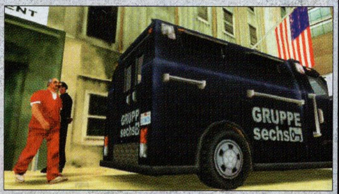


More Deadly Then The Male (T)

我按照那陌生女人告诉我的地址找到了她，一聊才知道她居然是Yakuza帮会老大Kazuki Yakuza的妻子。这个女人因为自己丈夫整天搞家族事业而忽略了她，所以她请求我帮我干掉那个负心汉。而且还不要我一下就干掉他，她想要折磨他丈夫……前往任务地点消灭所有敌人后把目标快艇炸毁，之后驾驶另一艘快艇来到指定地点。

Cash Clash (T)

上次的任务让 Toshiko 非常满意，这次又让我去把 Kazuki 的钱给毁掉。任务很简单，破坏三辆运钞车即可，破坏手段随意。



Love On The Run (D)

上次的破坏活动彻底把Donald给暴露了，现在仇家正要找他算帐，他只能爬着来求我保护他。本关敌人火力很猛，将要小心对付，拿出所有看家武器出来招呼这些家伙们吧，消灭掉所有来袭的敌人后，最后把 Donald 送到目的地即可完成任务。

The Shoreside Redemption (S)

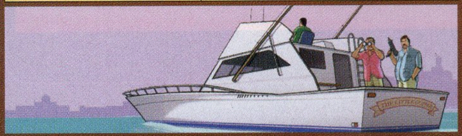
今天是家族非常重要的日子，老头子Salvatore将被押送到法庭。我担心Sicilian家族会派出杀手来暗害老头子，我得去半路上好好保护老头子。任务开始后先去警察局拿到一辆警车，然后去目标地点等囚车。囚车来了以后紧随囚车，最好开在囚车后面保护。当囚车安全开到法院即可完成任务。

徒手格斗

徒手状态下光按○键只能使出一招直拳，而其他强力格斗技需要配合R键来完成。	
按住R+○	四连击，属于普通连续技
按住R+×	二连击，属于强力连续技
按住R+□	防御
按住R+△	擒住对方，坚持时间较短
擒住对方时+滑杆	挟持中移动，坚持时间较短
擒住对方时按○	组合拳
擒住对方时按×	强力一击
擒住对方时按△	摔投
从背后擒住对方时按△	勒颈必杀技

驾驶汽车/船时射击

○	向前方射击(摩托限定)
同时按住L+滑杆←后按○	向左侧射击(汽车/船/摩托通用)
同时按住L+滑杆→后按○	向右侧射击(汽车/船/摩托通用)



相机/狙击枪

R	架起镜头
R+□	放大镜头
R+×	缩小镜头
R+○	拍摄/射击

叉车

滑杆	控制方向
□	刹车或倒车
×	油门
→	降低叉子
←	升高叉子

直升飞机

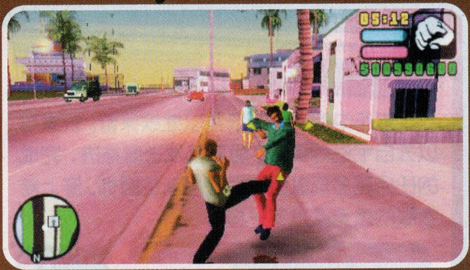
×	爬升高度
□	降低高度
R	平行右转
L	平行左转
L+R	后方视点
滑杆↑轻推	加速飞行
○	发射导弹(武装直升机专用)
□+×	机枪射击(武装直升机专用)

游泳

滑杆	控制游泳方向
□	靠近岸边时便可跳起攀爬
×	加速游

双翼飞机

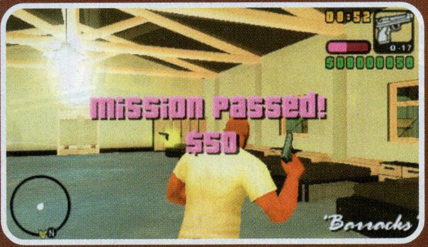
×	油门
R	平行右转
L	平行左转
L+R	后方视点
滑杆↓推	拉升机头
滑杆↑推	降低机头





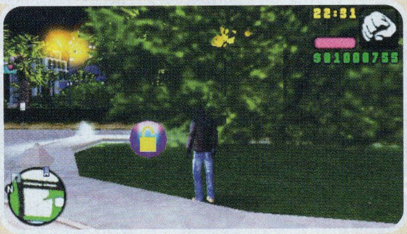
游戏模式简介

“《GTA》系列”一向是以接任务的方式来推动故事的发展，任务分为主线任务和分支任务两种。主线任务可以关系到整个游戏的故事发展，在地图上一般以英文字母或是明显的标记来注明。如果某个主线任务无法完成的话就不能推动故事的发展，直到玩家挑战成功为止。支线任务在地图上没有任何标注，需要玩家自行寻找。



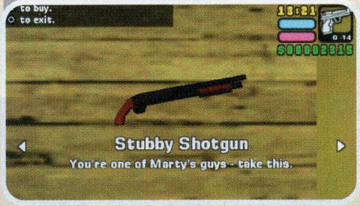
基础设施

医院 & 警察局



当HP减为0时便会被强制送进医院，出院时身上的物品全部丢失。本作中有个买回装备的系统，只要花2000元钱就能买回丢失的所有武器，这是以往任何一款《GTA》游戏都没有的新系统。如果你是在任务中阵亡的话，那么出院时能看见一辆蓝色箭头的出租车，它能载你快速回到上个任务点附近。不要以为这是免费的哦，起步价10元(笑)。抓进警局后再放出来时的情况和出院时差不多，同样可以在附近买回武器。

武器店



在城市中的各个区域都有武器店，随着任务发展，可买到的武器也是越来越高级。武器大致分为轻武器和重武器两种，大威力的武器价格不菲。另外在武器店里可不要用枪指着老板，这家伙的开枪速度可不是盖的。

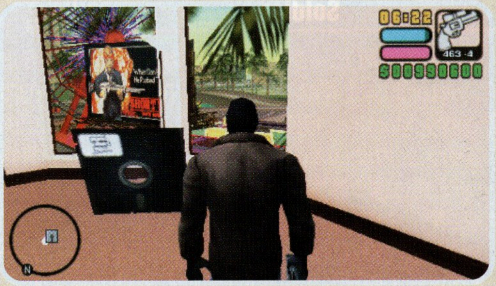
主菜单说明



在游戏的主菜单下一共有8个选项，地图(map)，玩家可以通过这个详实的微缩地图来搜寻相关的地形情报。任务内容简介(brief)，这里记录着所有接收的信息。游戏选项(game)，包括读取存档、重新开始游戏或是删除游戏记录。游戏进度表(STATS)，这里记录着玩家的详细游戏进度，其中就包括完成率的情况。操作(controls)，这里可以进行游戏操作的设置，特别是游戏上下视角反转的设置，不习惯的玩家可以把INVERT LOOK设为OFF。音频选项(audio)，这里可以欣赏所有电台的音乐节目。视频选项(display)，一些关于视频的选项。多人联机项目(multiplayer)，多人游戏前的设置项目。

存档点

系列前作的存档地点只能在家中进行，而本作又新增了产业系统，所以玩家不单能在家中进行存档，也可以去属于自己的产业中进行存档。存档完毕后，游戏时间会自动向后推移6个小时。另外利用存档可以解决某些棘手的问题。

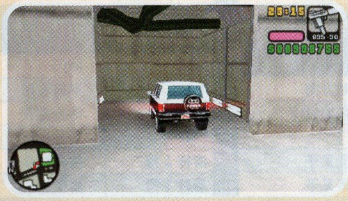


换装

本作中的换装系统得以继续保留。玩家可以去自宅进行换装，随着游戏进度推进，完成的任务越多玩家会得到更多新的服饰。穿上新衣服的感觉就是不一样。



喷漆店



非常重要的一个设施，在游戏中如果被警察通缉了，只需要开车去喷漆店便能化险为夷。喷漆店还拥有修理的功能，就算是快爆炸的汽车也能立刻帮你整得跟新的一样。喷漆店的收费是一次100元，价格还算公道。

通缉等级



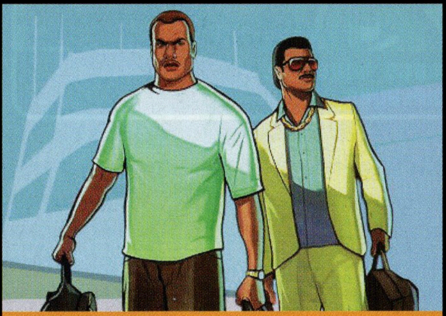
在游戏中干了见不的人的事情后，就会出现代表通缉的五角星，附近就会有警察过来逮捕你。本作中的最高通缉等级为6星，1～3星是普通警察来抓捕你，4～5星则出动特警和直升机，而最高的6星就会出动军队进行镇压，被坦克追击可是非常恐怖的哦。

1984年，Vice City

毒品交易和帮派斗争充斥着这个纸醉金迷的海滨城市。美丽的沙滩，繁华的街头，如同大都会一般高耸的建筑，这些映入眼帘的美好事物都建立在暴力犯罪的基础上。而本作的主角——Victor Vance，这个28岁的黑小子，一直在为维持自己那个糟糕的家族而四处奔命着。由于犯了一个本该不属于他的错误而把工作给丢了，当他被逐出军队徘徊在这个充满诱惑和贪婪的街头的一瞬间，便暗下决心走另外一条路，一条永远不能回头的不归路，那就是建立一个属于自己的王国。



Victor Vance



本作的主角，为了维持自己那糟糕的家族而四处奔波，随后在一次本该不应该发生的错误后丢了饭碗，从此他也看清了这个世界的本质，在有所觉悟后便开始了自己的职业生涯。其实这个人骨子里并不算很坏，可能还有那么点正直。Victor在《罪恶都市》中的一次码头交易时中了Ricardo Diaz的埋伏，最终没能活下来。

Soldier

在夕阳的映衬下，一辆军队的卡车缓缓驶进了军营，Victor职业生涯的第一站到了。在军营里与长官Jerry Martinez报道后，便接下了第一个任务。Jerry为Victor专门配了一台传呼机(Pager)，通过这个装置就能收到其他人发来的各种消息。第一个任务很简单，帮Jerry去取一个包裹。骑上营房边的摩托车来到机场附近的接头地点。遇到接头人后会发生一段剧情，他们乘坐的游艇遭到了其他帮派的偷袭，跳海后要记得快速游上岸。回到营房后任务即可完成，Victor也挣到了第一笔佣金。任务结束后在军营中出现"军衔标志"的任务点。

Cleaning House

回到军营，Victor发现自己的长官Jerry居然在吸毒，原来刚才交易的货物就是毒品，第一次任务让初出茅庐的Victor感到了紧张，不过缺钱的他还是禁不住诱惑，又接下了Jerry指派的任务。先到港口的射击场附近找Phil Cassidy，Phil说自己身上一毛钱也没有，钱全放在家里了，棘手的是他家现在被一群Cholos帮的混混给占领了，要Victor帮个小忙。来到目标地点干掉两名守卫(红色箭头人物)，再进屋干掉剩下两名敌人就能拿到钱了，这时返回军营便能获得200元奖励。

Conduct Unbecoming

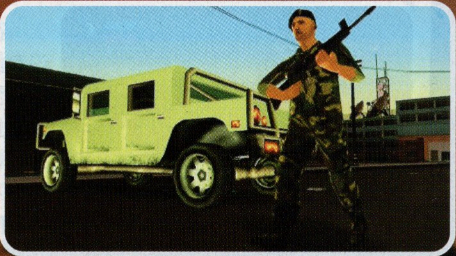
龌龊的Jerry最近非常想念一个叫Mary的三级片女星，所以便叫Victor去找她过来玩玩。先去码头Phil处领车，然后在街边妓女的指示下，在某俱乐部内找到了Mary，在带Mary回去前还要顺便干掉两个挡道的小混混。回去的路上车速别太快了，Mary死了任务就失败了。回到军营门口，正要进去时被教官抓了个正着，由于自己藏在军营中的毒品被发现了，而且带女人回军营又是严重的违纪的行为，所以Victor还没来得及解释就被军队开除了。Victor的第一份工作丢了，当他失落地徘徊在街头时收到了Phil的短消息，同时港口射击场出现字母"P"的任务点。

Cholo Victory(P)

Phil这家伙喝得醉熏熏的，手中挥舞霰弹枪着实让Victor吓出一阵冷汗。这家伙还硬撑着要开车，撞墙了不是，还是让Victor来开吧。先去警察局门口探探Cholos帮的情况，在那里并没有发现他们的身影。接着来到医院附近，车刚停稳就看见一名Cholos帮的成员，那家伙见苗头不对就跑了，追！慢慢靠近敌车后，Phil便会进行射击。搞定后去汽车喷漆店(Pay n' Spray)修理好卡车后把Phil送回家，获得200块奖励。才刚分手又接到Phil的短消息，他推荐Victor去找他妹妹的丈夫Marty，说Marty会介绍一点事做，这时地图上出现字母"Mw"的任务点。

Shakedown(Mw)

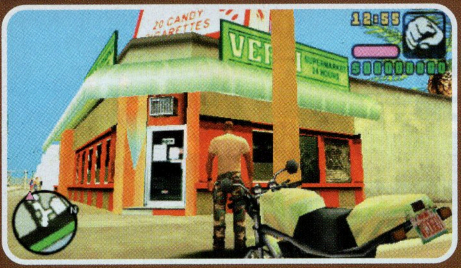
找到Marty家，首先看见Marty的老婆Louise，聊了几句后Marty也跟着回来了，这个秃顶男子貌似和他老婆不和。在得知是Phil介绍来的，Marty便招呼Victor上了车，与Marty的交谈中得知这个家伙是个收保护费的恶棍，这次的任务就是去商店街收保护费。到达目的地，没想到Cholos帮的人已经在那里了，干掉商店门口那两小子。进入商店从老板那得知钱已经被抢了，再赶去敌对势力管辖的地盘看看，那里商店老板还嘴硬说钱已经付给Cholos帮了，现在没钱了。没办法，看来不砸个店什么的是不愿意给了，把绿色箭头指示的冰柜都砸了，然后干掉冲进店的Cholos帮成



"Vice City" 全景

支线任务是《GTA》的一贯特色，数量庞大的支线任务绝对能让玩家忙活一阵子了。下图只是简单地列出了城市中的一些基础设施的位置。





员，这时老板就会乖乖地掏钱了。任务完成后获得获得500元奖励。

Phil Cassidy



《GTA》系列"的老角色了，是一名性格急躁的武器狂人，拥有因酗酒过度而被军队开除的不良记录。在两年后的《罪恶都市》中，他与主角Tommy一起策划抢银行时，醉酒后玩遥控炸弹时炸断了左手。

Boomshine Blowout（P）

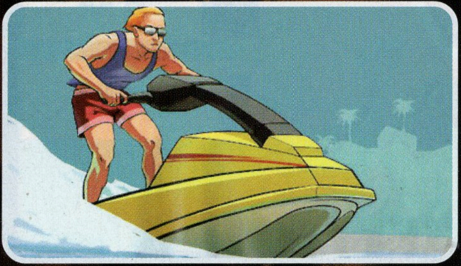
回去找Phil，发现他又喝得醉熏熏的，从他口中得知Cholos帮一直和他过不去，Victor决定帮他一把。本次任务有难度，要在限定时间内用叉车把4个箱子运到卡车上。由于每把1个箱子送上卡车就会有一条通道被杂物给堵住，所以路线情况一定要心中有数，失败几次后肯定能熟练的，不用着急。完成任务后得到250元奖励。

Fear The Repo（Mw）

正准备找Marty接任务赚点小钱，发现Marty和Louise这对夫妻又在吵架了，Louise伤心地跑去妹妹家住了，而Marty则叫Victor一起出去透透气。本关任务是偷窃三辆汽车，非常简单的任务。要注意偷来的车如果损坏太严重可是要去喷漆店修理一下才能顺利交货。偷来的车都通过Marty的生意渠道卖掉了，而主角只获得区区500元，不过产业化的犯罪已经给了Victor某些启示。同时Louise发来短消息，叫Victor有空去找她。任务结束后地图上出现字母"Lw"的任务点。

Waking Up the Neighbors（Mw）

从Marty那听说Cholos帮的家伙在骚扰他的生意，所以要让Victor去镇压一下他们的嚣张气



焰。任务很简单，记得带上些手雷，然后在限定时间内炸掉3个红点标注的货车，任务完成后得到500元奖励。

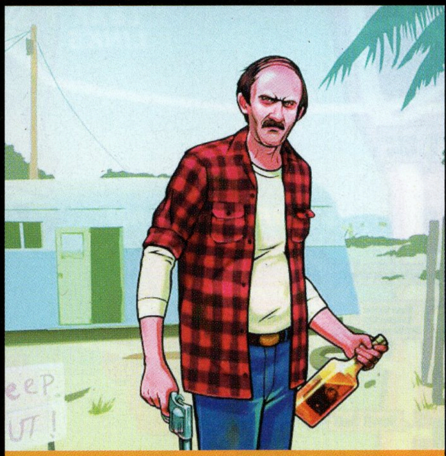
When Funday Comes（Lw）

Louise对丈夫很失望，伤心透了。而Victor不知道怎么安慰她，所以决定带她去公园散散心。本关是个赛车任务，必须要第一才能完成任务。赛车的要点和系列前作一样，在直道加速，不要大幅度的转向，转弯时一定要减速慢行，红圈出现的位置也要有个预判，任务完成后获得500元奖励。任务结束后在SUNSHINE AUTOS汽车交易市场附近（原VC中的汽车展示大厅处）可以花3000元买到刚才的比赛用车Quad。

Takin' Out the White Trash（Lw）

Louise又哭又闹的，原来是她孩子用的一些东西忘在Marty那里了，Victor陪她去Marty的住所取。不巧的是刚到Marty住所附近就被一群来找Marty的流氓给堵上了。本关难度不是很高，不过要一下子解决10多个人也是蛮有挑战性的，拿枪的敌人要优先干掉。另外Louise会帮你一起打，不用过于担心她的安危。解决掉流氓后，取了东西就开车送她回家，获得200元奖励。

Marty Jay Williams



Phil的妹夫，非常不在乎自己的老婆。这个十恶不涉的家伙平时就喜欢干些卑鄙下流的事，在本作中因绑架自己的老婆而被Victor所杀，其身下的产业也全部被Victor吞并，那些产业也正是让Victor慢慢发达起来的资本。

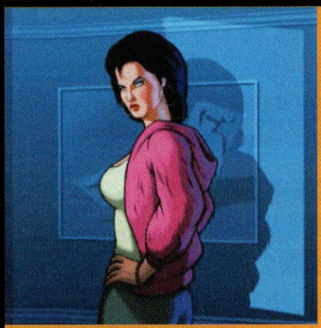
Truck Stop（P）

去找Phil时发现Jerry也在那里，Victor看见他就很不爽，当初就是因为他才会被军队开除。不过Victor现在为Phil打工，而Phil又在为Jerry的做事，所以只能忍着了。上车后先去宾馆召集人手，然后寻找到一辆目标卡车，干掉车上的人后夺下卡车。这时Phil在前面开着抢来的卡车，你就要在后面保护，任务完成后获得300元奖励。

O，Brothel,Where Out Then?（Mw）

第一次抢夺房产的任务来了，Marty想要把Cholos帮开的妓院给抢过来。先去Stonewall J's武器店，拿到Marty已经买过单的霰弹枪。杀到目的地打暴目标车辆后，附近房子里内会冲出许多敌人，干掉这些家伙后进屋把标有绿色箭头的床给打坏，这房子就归你的东家Marty了，同时提示说在有"FOR SALE"的地方就可以购买房产了。

Louise



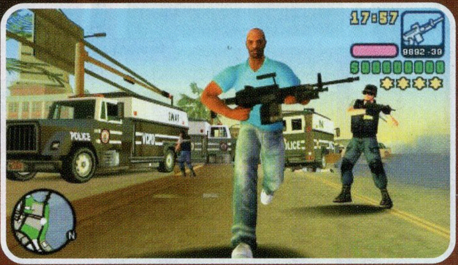
一个可怜的女人，长期受到丈夫Marty的冷遇，一直希望能有一个男人带她远走高飞。当她偶遇到Victor后，她又看到了生活的希望。在本作中Louise多次被劫持，而Victor也没能挽留住她的性命，她最终死在Mendez兄弟的枪口下。

Got Protection?（Mw）

由于Cholos帮最近一直在恐吓红灯区的女孩，所以Marty决定让Victor去教训他们一下。开车到目的地会被偷袭，这时要分别去三个地点解救被围困的女孩。把女孩救出来后，她们还会帮忙杀敌，非常强悍（－ －）。任务完成后获得500元奖励。

Marken Man（P）

Jerry又来安排任务了，Victor每次看到那张恶心的嘴脸就想揍他一顿。这次是个交易任务，去到目的地后还没交易就被人包围了，果然是中计了。干掉这些家伙后赶快加速逃跑吧。半路上Phil会扔燃烧瓶来攻击追杀的敌车，非常强悍。Jerry的奸计没得逞，便发了条短消息来恐吓Victor，想逼Victor离开这个城市。同时Louise也发来短消息，貌似因为上次回家时偷拿了丈夫的钱，所以现在很害怕。

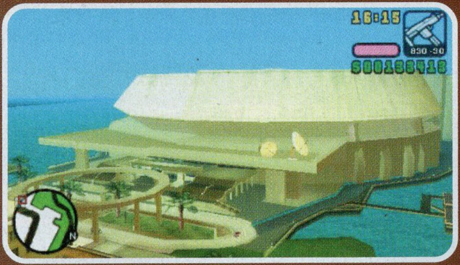


D.I.V.O.R.C.E（Lw）

去到Louise的住处，发现只有她妹妹在家（她妹长的太夸张了），从她妹妹口中得知Marty为了惩罚自己的老婆，已经把Louise带走了。事不益迟，立刻去老地方寻找，发现Louise和Marty在争吵，原来狠心的Marty想把自己老婆卖到妓院去。看来现在只能痛下杀手了，Victor替饱受折磨的Louise手刃了恶棍丈夫。任务结束后获得了新住所和新服装。

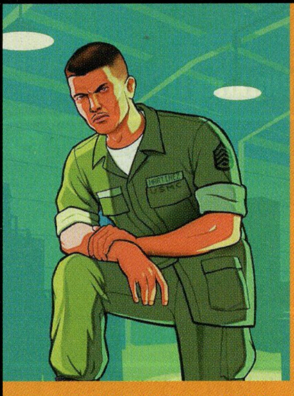
To Victor,The Spoils（Lw）

Louise的新生活终于开始了，在Louise的新



家中，Victor得知Marty生前所拥有的那些产业还没有全部夺过来，所以两人决定一起去干票大的。先去找几个混混帮忙，然后坐车去进行屠杀吧。两个地方都搞定后，Marty的产业就全是你的了，产业模式随即也开启了。任务完成后Victor接到神秘短消息，说有位神秘的客人在飞机场。

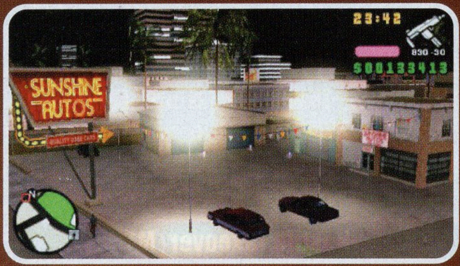
Jerry Martinez



卑鄙龌龊的在役军官，利用在军队的职务之便大肆进行非法活动。Victor之所以被军队开除也是为了完成他的一个肮脏的心愿。本作中的Jerry为了自己谋求利益而三番五次地找Victor麻烦，不过这个心狠手辣的家伙最终还是死于Victor的枪口下。

Jive Drive（飞机标志）

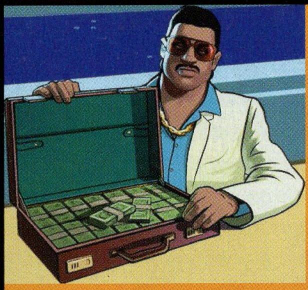
到了飞机场，Victor等了半天也没看见谁要找他，正要怀疑是不是会是一个陷阱的时候，一个戴着眼镜的可笑家伙上来搭讪了。“哈哈，我的兄弟，你在这里干什么呢？”原来是Victor的捣蛋弟弟Lance来到罪恶都市了，不过兄弟俩还没来得及多聊上几句就被一群枪手给盯上了。Lance负责开车，而Victor就是一路扫射半路拦截的敌车，干掉所有敌车后会引起警察的注意，去喷漆店消除通缉后把Lance送到宾馆。任务结束后地图上出现字母“U”的任务点。



Hose the Hoes（Lw）

找到Louise的时候听说妓院突发大火，小姐们都被困在里面了，现在要想办法赶紧去救火。和Louise一起去路边抢下一辆消防车后前往目标地点，尽量让消防车正对着起火位置，这样能看清火苗位置。每个起火点浇上片刻才会有效果。扑灭大火后还要记得干掉纵火者，任务完成后得到250元奖励。任务结束后地图上出现字母“L”的任务点。

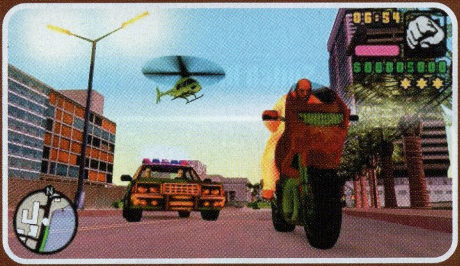
Lance Vance



Vance犯罪家族中的一员，整个家族就只有他和他哥哥Victor两个人，Lance为了赚钱而不会在乎任何事情。Lance情绪很不稳定，做事冲动，并且非常讨厌哥哥把他当小孩看待。Lance是前作《罪恶都市》中的一个重要角色，最后因背叛主角Tommy而遭来杀身之祸。

Robbing the Cradle（Lw）

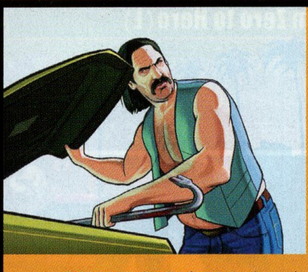
Louise再次求助于Victor，由于社会福利调查人员认定Louise是个不良母亲，会对自己的孩子造成威胁，而害怕失去自己孩子的Louise已经叫了杀手准备去干掉那些调查人员。但是Victor认为这样做只会把事情弄糟，只要吓吓那些家伙就足够了。到达目的地后发现红色箭头的车在追赶一辆蓝色箭头的车，现在只需想办法把敌对车辆撞坏即可。任务完成后获得500元奖励。同时Victor和Louise的感情是越来越好了。



Nice Package（U）

Umberto这个古巴人以前是帮Marty做事的，Victor想去和他搞好关系，尽管现在不知道是不是能信赖他。本关是收包裹的任务，而且必须抢在帮内人员之前抢到，争夺的场面相当刺激。驾车靠近敌车时车后的小弟会进行攻击，趁乱拿到包裹后就可以回目的地了，任务完成后获得750元奖励。

Umberto Robina



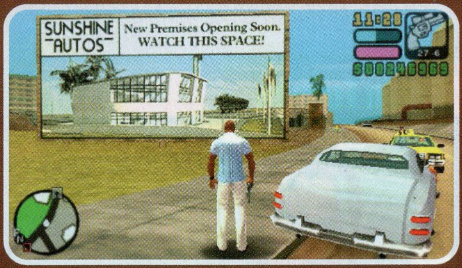
强烈仇视Cholos帮的古巴人首领，把古巴英雄切·格瓦拉作为自己的偶像。不过其虽然身为老大，但骨子里却是个胆小鬼，在前作《罪恶都市》中他雇佣Tommy为自己做了许多危险的任务。而在本作中也有因不敢去敌人地盘接老爸的可笑事件发生。

Balls（U）

再次来到Umberto家，发现他家里来了个难缠的“客人”，因为受不了那女人唠叨的声音，Victor决定出去找点活干。又是一个帮派争斗的任务。先要找一辆4人汽车拉几个帮手，然后来到目的地进行战斗吧，任务完成后能得到800元奖励。

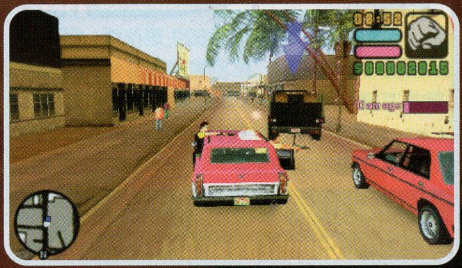
Papi Don't Screech（U）

来到Umberto家看见Umberto在嚎啕大哭，还吵吵嚷嚷地说自己要变孤儿了（汗），一打听原来他老爸Alberto在外面迷路了，而那里又是Cholos帮的地盘，Umberto这个胆小鬼又不敢去接老头子，只能让Victor出马了。找到老头后要在6小时内送到咖啡馆，老头上车后注意车速不能太快，而你也不能下车，这都会吓着老头。半路出现敌车很讨厌，一旦发生冲突的话，老头立刻就会心脏病发。由于敌车一般都在大路上巡逻，所以就要多走小路，必要时把车停到角落或者矮房子附近，同时不时地打开地图看一下路线。任务完成后获得1000元奖励。



Havana Good Time（U）

Umberto决定报复Cholos帮，所以又喊来Victor前去打劫Cholos帮看管的货仓，在干掉守卫后，同伴们会开始搬运货物。这时就要保护同伴不被杀害，坚持到货物搬运完毕后驾驶货车回家。从仓库撤退的时候还不忘埋上一颗炸弹，随着一声巨响，Cholos帮也差不多彻底完蛋了。



The Audition（L）

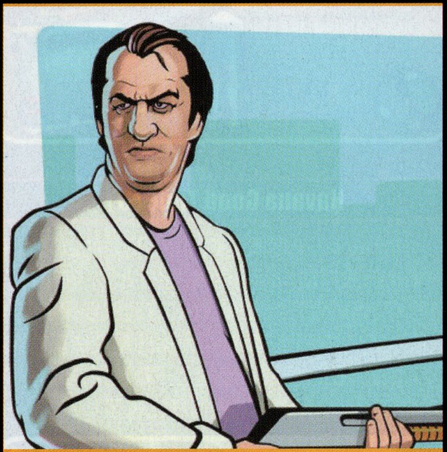
去找弟弟Lance，这家伙神神秘秘地说有大事要做。先快速来到第一个目标地点，谁知道在快餐店遇到打劫的了（－ －），干掉这些杂鱼后又要想办法摆脱门外警察的围堵。来到第二个目的地后换乘摩托车来到楼顶，然后通过斜坡在屋顶上进行飞跃，在连续几个飞跃后来到空地，干掉这里的敌人后抢下目标车辆再通过斜坡逃离。任务完成后获得750元奖励，同时地图上出现字母“F”的任务点。



Money for Nothing(F)

通过Lance的介绍，Victor见到了那个叫Forbes的西装男，Lance之前所说的交易情报就是这个家伙提供的，但Victor总觉得有点可疑，只是现在没证据也不能瞎猜疑什么，接下任务再说了。任务开始后先去仓库，然后开一辆货车来引开警察的注意，在大街上乱转即可，一定时间后就可以去喷漆店把汽车颜色给换了，任务完成后获得1500元奖励。

Brian Forbes



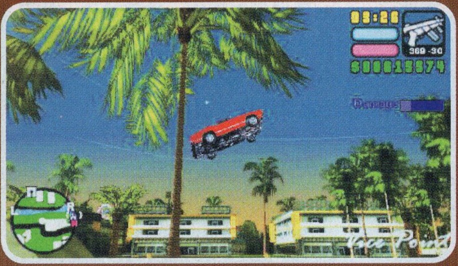
原本是是Vance兄弟的生意伙伴，但在某次任务中暴露了自己秘密警察的身分，后因为掌握某些可能对Vance兄弟有利的消息而被Lance软禁，但最终因不断提供假情报而被Vance兄弟给干掉了。

Caught as an Act(L)

正当Victor准备去找Forbes的时候，Lance发来短消息说Forbes这个家伙不可靠，接着便约Victor在体育馆门口见面。到了目的地便从Lance激动的言行中得知Forbes居然是个警察。Forbes声称自己只是个想捞点钱的腐败警察，但是Vance兄弟怎么可能放他走。就在僵持之下时，Forbes居然开车逃跑了。开车撞到他车时，他会开始往街上撒钱，必须在钱撒光之前把他抓住，把他的车堵到角落里，再下车把他从车里拉出来即可。任务完成后出现字母“F”的任务点。

Leap and Bound(F)

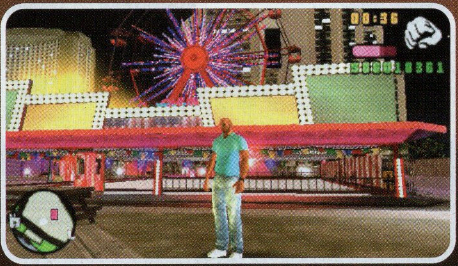
Vance兄弟把Forbes给囚禁了起来，Forbes为了少受点折磨便又透露了一条情报。来到目的地用望远镜监视Lance和接头人的交易，没想到Lance就对方给打晕后劫持了。由于是对方开的是快艇，Victor只能去附近找辆车在岸上追踪。来到货轮附近，通过岸边的斜坡直接飞到船上。一路杀进去，并最终在船舱内解救出Lance。随后在船上收集散落的包裹，最后到达目的地完成任务，获得1500元奖励。



The Bum Deal(F)

Forbes这次又信誓旦旦地提供了一条消息：某暴走族经常光顾的酒吧内有个交易。但当Vance兄弟来到酒吧后，发现这里非但没有什么交易，倒是被一群大老粗给包围了，原来Forbes这家伙想玩一出借刀杀人的好戏。辛苦脱险后，Vance兄弟正准备回去找Forbes算总帐，发现这小子居然逃跑了，这次不要给他面子了，追上去直接干掉他吧。

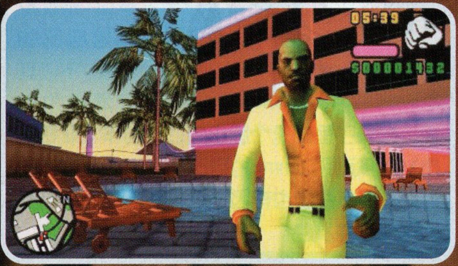
Snitch Hitch(L)



Lance最近又联系上了一个神秘的生意人。Victor先去机场大厅见一个人，然后再把Lance送到目的地。进入机场后会发生剧情，这里注意出机场别忘了拿门外的武器。最后去飞机跑道处干掉所有人后那到一份文件。任务完成后获得1000元奖励。

From Zero to Hero(L)

得知Jerry在某处有次交易，机不可失啊。和Lance一起把所有Jerry的人都干掉，开上卡车后要跟着Lance的卡车走。半路上敌人车辆的骚扰不用放在心上，离谱的是在上桥时还会杀出武装直升飞机，直升飞机投掷炸弹的线路可以预判到，轻松躲开。任务完成后获得3000元奖励。这时地图东岛开放，而西岛北部的居住地附近可以花4800元买到SPLITZ-6 ATV。



Brawn Of the Dead(L)

在Lance家，身穿西装的Lance正在电话里嘲笑Jerry，而Jerry也在电话里威胁Vance兄弟。打完电话后，Lance又拉着Victor前去会见最近联系上的新买家Mendez兄弟。来到商场内，这里正在拍电影。Lance去谈生意去了，Victor缺临时当了回替身。要在限定时间内用霰弹枪打推丧尸（－ －），既要保护人质的安全又要防止丧尸进入商场，难度不算高。不一会Lance高兴地说生意谈妥了，回旅馆拿货，谁知道回到旅馆发现毒品已经不见了……任务完成后获得850元，地图上出现了字母“R”的任务点。

Blitzkrieg(L)

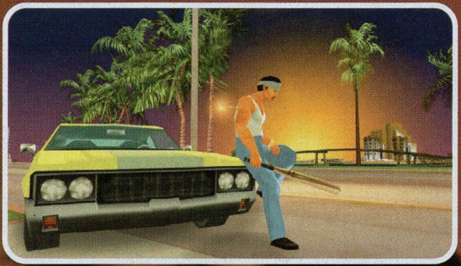


当Vance家族的产业数量到达一定数量后便能开启该任务。由于前不久的那次爽约行动后，兄弟俩不禁有点担心Mendez的报复。这不，Vance家族产业正在被Mendez洗劫，并且Lance已经赶过去了，Victor现在的任务就是去帮忙。先去买些好点的武器，最好能穿上防弹背心，然后快赶去目标地点歼灭来敌吧，任务完成后获得500元奖励。地图上出现了字母为“M”的任务点。

The Mugshot Longshot(M)

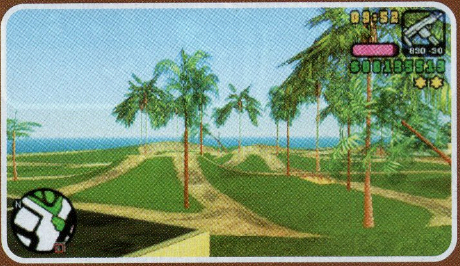
Vance兄弟去和Mendez兄弟进行谈判，Vance兄弟想个了办法决定把上次毒品事件的过错全部弄到那个军官Jerry头上。为了让Mendez兄弟信服，Vance兄弟想到了一个绝妙的注意。本关是个拍照任务，去警察局门口拍下Jerry和警察接头的照片，一定要把镜头拉到最大才行，如果不小心被发现会立刻GAME OVER。拍完后还要继续跟着目标车，期间要保持一定的距离。到了码头处还要再拍一张照片，动作要迅速。剧情过后可以开着水上快艇回去，由于Jerry招来了大批的警察，4星通缉很麻烦，所以到了岸上后还是老办法对付，抢辆车去喷下漆。

Hostile Takeover(M)



Mendez兄弟相信了Vance兄弟的"照片证据"，于是又给了Vance兄弟一个任务。这次接到的任务是铲除属于暴走族Biker的那些产业，难度不高。在目标地点消灭掉附近的所有敌人后会有一群骑摩托的家伙逃走，追上去全部干掉不留活口。任务完成后获得1000元奖励。

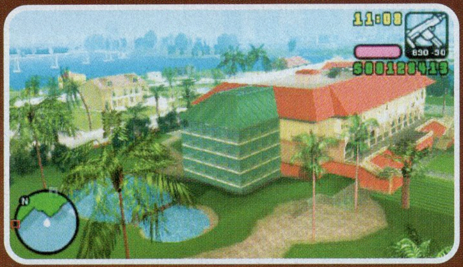
Unfriendly Competition(M)



最近城里来了一个很嚣张的毒品贩子，Mendez兄弟不能忍受这些家伙在自己地盘上胡来，所以又找来了Vance兄弟帮忙。本关难度颇高，先去置办点火力猛的武器。去到别墅内干掉某个家伙后，再去俱乐部找人，不小心中了埋伏，一群数量惊人的泳装辣妹包围了你，由于人数众多且火力很猛，找个隐蔽性比较好的地方（比如跳水台高处）再一个一个解决。消灭这些辣妹后又迎来一个难点，那就是驾驶四轮车追赶并干掉正在逃跑的敌人头目。任务完成后获得1200元奖励。

High Wire(M)

从Mendez兄弟处听说有一批货物被警察给扣了，Mendez兄弟威胁Vance兄弟把货物给夺回来，不然就栽赃给他们。这关非常考验技术，而且要做好反复重玩的思想准备。驾驶直升飞机到机场取货，控制飞机让机身下的磁环差不多能接近货物的位置时便会自动吸住货物，然后运送到目的地。接着要去街上一辆移动着的卡车上拿到货物，稍微有点难度，主要看你的熟练程度了，轻推滑杆让飞机慢慢接近卡车。好了，前面两次用运货物是没有时间限制的，下来才是难点。老大的汽车正被人袭击，一定要赶在汽车被破坏前把蓝色箭头的车给吸起来。轿车的速度很快，实在是本作为数不多的难关之一，能否顺利通过就看你的运气了。任务完成后获得1500元奖励。



Accidents Will Happen(R)

由于先前那次的街头飞车躲避武装直升机的壮举，使得拍电影的导演都来找Victor了。那个娘娘腔的导演Reni看到Victor这么强壮便想叫他拍动作片。本关任务是飞车特技表演。开始后要一边穿过红色光圈，一边还要看准时机撞红色箭头的红色跑车。由于红色光圈关系到时间槽，而撞车则能回复火爆值，所以两者都要兼顾。注意看清地图便能轻松通过。

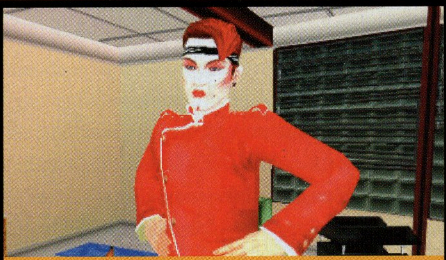
Turn on,Tune in,Bug out(L)

由于缉毒署的监视上了Vance兄弟，Lance家被安装上了监听设备，为了切断这些设备，Victor决定去警察局破坏无线电接收天线。本关任务要求Victor前去警察局的天台上破坏信号天线，记得要带上炸弹类武器，比如火箭筒。由于一共要分别前往三个地点，而且多半都在在楼顶，所以请务必开着直升机去。三处天线都被炸掉后，这时通缉值已经升到了5星级别，所以还是开着飞机在天上寻找可以降警星的徽章，也可以看准机会在喷漆店附近抢了车以后马上去改颜色。

The Colonel's Coke(R)

导演Reni死缠烂打地要求Victor帮忙运送一些货物，没办法只能答应了。来到目的地，一个名叫Barry的矮胖男人委托你押运Gonzalez的货物。你只要好开飞机就行了，攻击的活就交给后面的小弟了，安全护送船达到目的地后便能获得850元奖励。

Reni Wassulmaier



身为一名三级片电影导演，这个娘娘腔的家伙拍出的动作片倒是有模有样。因其特殊的嗜好，所以让玩家过目不忘。Reni对Victor十分有好感，一直想以Victor为主角拍一部真正的大片。

Kill Phil(R)

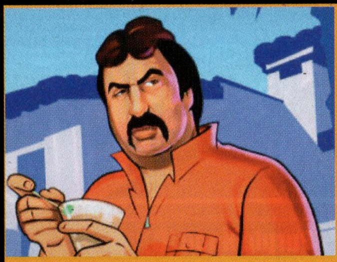
本关要去接待某位名人，和Barry先去拿加长型豪华轿车，然后去海边就能看到Phil Collins刚下直升飞机，这个Phil可不是前面那个酒鬼Phil。这时出现一群枪手企图要杀死Phil，而Victor的任务就要保护好那位大明星。干掉所有敌人后送Phil去酒店，半路还有敌车骚扰，如果觉的很讨厌就下车干掉他们。任务完成后获得1000元，同时在"Sunshine Autos"可以花3000元买到加长型防弹轿车Bullet-Proof Stretch。



Home's on the Range(G)

Gonzalez这个老家伙真是残忍，把出卖自己的人绑在河中间，而Victor为了表示出诚意就必须陪他打几杆"人肉"高尔夫球。操作很简单，只需要两次让光标停在绿色区域内就可以了，任务完成后获得1000元奖励。这时Lance发来短消息，提醒Victor注意别被偷袭，听说Jerry已经不受警察监视了。

Gonzalez



南美某小国内的Juan Garcia Cortez将军的手下，被干里迢迢派来Vice City做起了毒品生意，不过在本地大毒枭Ricardo Diaz的胁迫下，只得乖乖按照罪恶都市的规矩做事。在前作《罪恶都市》也曾经登场，但是在某个任务里，Tommy受将军委托去干掉了这个吃里扒外的家伙。

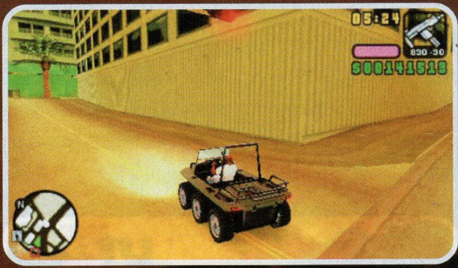
Say Cheese(R)

Victor手头又没什么钱了，还是去Reni那找点活干吧。那个变态居然想帮我拍电影，实在是很无聊啊。豁出去再当一回动作明星吧。驾驶蓝色箭头标注的船，期间要不断经过红色光圈。上岸后又要驾驶摩托车，还是一路延着红色光圈走直到任务完成。任务完成后获得850元奖励。

Taking the Fall(L)

去找Lance时，他表示以前那批货物是Biker帮抢的，决定要去彻底灭掉讨厌的Biker帮。直升飞机阶段时，你需要控制好飞机即可，射击部分交给Lance了。杀完楼顶的敌人后，直升飞机被打了下来，Lance落入敌手。赶快去营救吧，难度不是很大。任务完成后获得300元奖励。

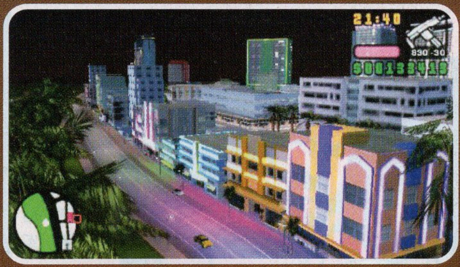
White Lies(L)



Lance和Louise居然也开始吸毒了，Victor异常愤怒，刚想教训下弟弟，谁知道Lance一赌气开着直升飞机在外面乱扔东西，靠！都是钱啊，驾驶气垫船去接吧。由于气垫船比较灵活，方向也不好控制，容易翻船，所以建议还是慢慢开，时间上绝对来得及。任务完成后获得1500元奖励。

Where it Hunts Most(L)

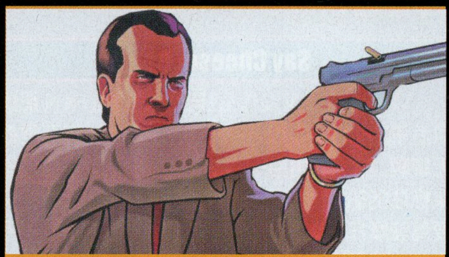
Louise约Victor在摩托车酒吧见面，没想到过去后发现她被劫持了。她就在三辆车的其中一辆中，花点时间好好找一下即可。找到Louise后干掉所有绑架者后快速送她去医院。任务完成后获得500元奖励。



Purple Hage (G)

去Gonzalez那里接下了一个非法交易的任务，没想到开车到交易地点后却被敌人的卡车给撞晕了。醒来后Victor会一直保持头晕的效果，画面是模糊，人物动作会变得不好控制。去打个电话给Gonzalez批示情况后去目标地点杀光所有人，然后开着装有货物的货车返回目标地点。头晕的时候开车简直就是噩梦，上帝保佑你能过吧。任务完成后获得1000元奖励。

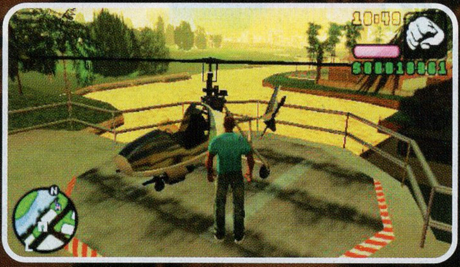
Phil Collins



游戏中的一名歌坛巨星，人物原型是以真实存在的歌手Phil Collins来设计的，真实世界中的Phil Collins可是80年代的偶像歌手，他所表现出的音乐才华是许多音乐人都无法企及的。本作他来Vice City开演唱会，Victor一直保护着他免受杀害。

Kill Phil：Part 2 (R)

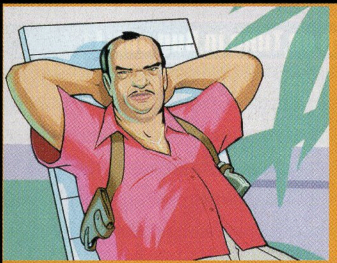
任务时间非常紧迫，由于敌对势力想要暗害Phil，所以要赶在17点30分前确保体育馆的安全。快速开车去体育馆，在进入馆内后，不要急着走，看到边上的自行车了吗？一定要骑着自行车走，不然光跑是来不及的。半路遇到的枪手必须逐个消灭。按照指示拿到东西后进电梯，消灭所有敌人即可过关。过关后Reni向你引荐了Ricardo Diaz，地图上出现了字母“D”的任务点。



Steal the Deal (D)

Ricardo Diaz这个罪恶都市中最有实力的老大认为Gonzalez太目中无人了，竟然独自承包了生意，现在他在海岸边似乎藏了什么东西，所以让Victor去调查一下。任务非常简单，跟踪Gonzalez的车就行，换快艇时也是照样跟踪。跟踪结束后发现岸上敌人太多了，如果冒失地去抢下目标汽艇的话是很容易就被打爆的，建议先清理完岸上和水中的敌人再开船走。任务结束后获得1500元奖励。

Ricardo Diaz



脾气暴躁的老大级人物，在Vice City中拥有相当大的权势和影响。其为了控制Vice City的非法生意而长期与敌对势力进行战斗。因为Diaz拥有位于Starfish岛的那套豪华别墅而被大多数同道中人所敬畏。不过在前作《罪恶都市》中还是被反叛的Tommy杀害，身下的全部财产落入了Tommy手中。

The Exchange (D)

很难的一关，上来又是非法交易，Diaz想把毒品卖了换一批大威力的武器，不过这次又如往常一样遭到了埋伏，屋顶上全是狙击手，要在限定时间内干掉他们。然后难点来了：如何安全开卡车回家。由于卡车非常脆弱所以挨不了敌车的骚扰，所以一上车先别急着开到马路上，先干掉一开始出现的两辆敌车再正式上路。这时路上在碰到敌车可以利用路上的其他车辆做掩护，这个就看技巧和运气了。如果卡车快要爆炸了，赶紧去最近的喷漆店修理，前提是能坚持到那里。任务完成后获得1750元奖励。

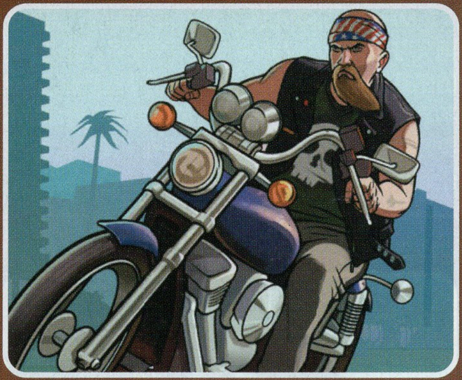
Farewell To Arms (G)



Gonzalez迫于Diaz的压力，决定按照Diaz的意思来做生意，答应以后销到罪恶都市的货物都要经过Diaz的途径。本关非常紧张刺激，在直升机上用机枪掩护Gonzalez专车到机场，把半路出现的敌车都打爆。轿车进了机场后，再守在机场门前击退3批敌人的增援，最后还要在飞机跑道附近掩护Gonzalez的飞机起飞。任务完成后获得2500元奖励。

Burning Brigdes (M)

Victor和Lance兄弟俩跑去和Mendez兄弟谈判，Mendez兄弟意思是想让Vance兄弟收敛一点，不要依靠着Diaz而太过嚣张。Vance兄弟当然也不会买帐，在被打晕后丢到了工厂内。醒来时发现Lance被大火困住了，为了救出弟弟，必须破坏三个阀门。救出Lance后驾车猛冲即可顺利脱险。



Blitzkried Strikes Again (L)

该任务有特殊条件，那就是必须拥有7处以上的房产才能触发。由于Mendez兄弟上次卑劣行为彻底激怒了Vance兄弟俩，所以Lance便叫来了Phil和Umberto帮忙助阵。在限定时间内帮助Lance保护好自己的3处产业即可。任务完成后获得700元奖励。

So Long Schlong (R)



Mendez兄弟果然又开始对付曾经帮助过Vance兄弟的人了，由于Reni曾经把Vance兄弟引荐给了Diaz，所以电影厂遭到了大批打手的袭击。先掩护这个可怜的家伙躲起来，然后独自清理掉涌进电影厂内的敌人。然后再去救出正被敌人包围着的Reni，安全护送到医院后便能完成任务，获得1000元奖励。

Lost and Found (L)

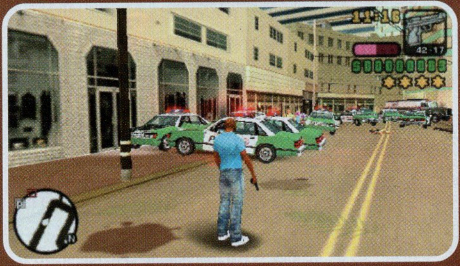
还记得Jerry那个烂人军官吗？那家伙可能要去找Louise泄愤。任务开始后先去医院接Louise，然后去医院楼顶上拿到直升机，然后飞去高楼顶部接Lance。接到Lance后去目标地点红点，把3条敌船上的人都干掉，这里同样只需要你操纵好飞机就行，攻击的事都交给Lance了。把3条船上的人都干掉后，接近那条大船顶部。等Lance跳下去后再送Louise回家即可完成任务，获得1500元奖励。

Domo Arigato Domestoboto (D)

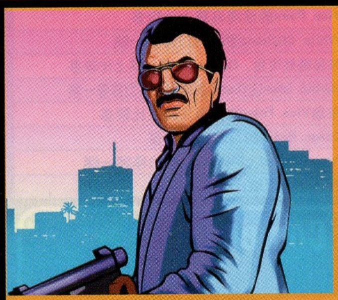
由于Mendez兄弟手中握有Diaz的巨额帐



单，而Lance又欠了Diaz一笔钱，所以Diaz命令Vance兄弟帮忙去清理一下Mendez兄弟那的帐单。很有意思的一关，来到蓝色货车处时便能操纵机器人保姆了，机器人的操纵和开车一样，按L和R键是切换手上的工具。这期间Mendez会吆喝机器人干些家务活。大致都是些打扫、拿东西之类的琐事，做事时只需要切换到相应的工具即可。在空闲的时间内可以把工具切换成雷达来搜索Mendez的保险柜。其实保险柜就在地下室，很容易就找到了。找到保险柜后开始破解密码，共有20次机会，每输入一个密码后会显示一个圈，圈的颜色代表密码的状态，红色是错误，蓝色是数字对但位置不对，绿色是数字和位置全对，密码输入正确后保险柜就被打开了，这时把工具换成打火机把柜子里的东西都烧掉后任务完成。（其实密码是8423）

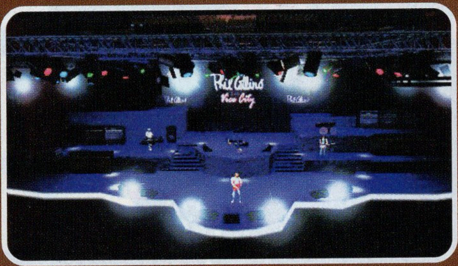


Mendez兄弟



罪恶都市中很有势力的犯罪家族，与Vance兄弟一样，Mendez家族内也只有兄弟两人。在本作中由于一次交易与Vance兄弟结下了仇，于是便想方设法地想把Vance兄弟赶出罪恶城市。

In The Air Tonight(R)



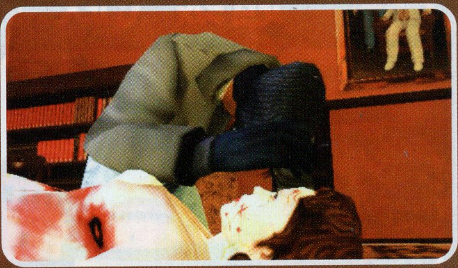
先去接刚出院的Reni，再送他去机场，彻底离开这个危险的城市。刚送走Reni，又要马不停蹄地去体育馆，这里还有个重要的任务，那就是保护Phil演唱会的安全。灯光设施上有人在做手脚，而Victor则要赤手空拳地把敌人全部击倒。完成任务后就可以随时去体育馆门前花6000元买票看演唱会了。

Light My Pyre(L)

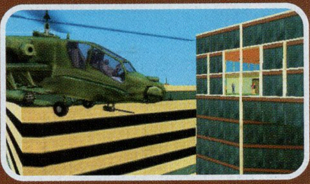
Louise又被Mendez兄弟抓走了，并且还放出狂言说如果要想让这个女人活命就滚出这个城市，要不然就把你们全杀了。这下真惹怒了Lance了，骑上摩托去Mendez那要人。为了保护弟弟的安全，Victor必须要去救他。本关最好驾驶摩托比较好，而不远处的树边就有一辆摩托。路上要加速冲到Lance前面用枪顶着敌车打，剩下的几辆敌车都要赶在Lance前破坏掉。剧情过后，按地图指示杀进屋子里就迎来BOSS战了，要对付Mendez兄弟中的弟弟Armando Mendez。战斗很简单，使用霰弹枪可以一下击倒Armando，然后切换为其他大威力武器进行追加攻击。虽然手刃了Armando，但是Louise却没能逃过一劫，Victor沉默了……



OVER THE TOP(D)



Armando Mendez的死使得Ricardo Diaz非常开心，他决定让Victor干掉剩下的几个对手，其中包括Armando Mendez的哥哥Diego Mendez。任务是夺取一架武装直升机"Hunter"，先去Phil的家，对于妹妹的死，他也无可奈何。开着装满炸药的卡车来到军营处，Phil会帮你在正门处制造点事故，而Victor则乘乱从围墙处翻进军营内。当溜进大楼后发现有人准备开飞机逃走，赶快在限定时间内夺下飞机。任务完成后获得3000元奖励。



Last Stand(D)

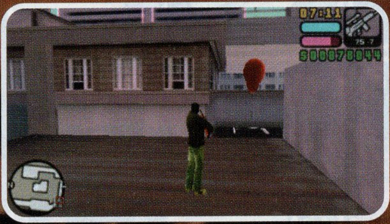
该是最终决战的时候了，驾驶武装直升机去Mendez总部大楼，用强大的火力扫清楼内的敌人。剧情后进入大楼内进行扫荡，同时还要用火箭筒炸掉窗外的一架直升机。当来到楼顶后，正要找Diego算帐，Jerry又来添乱，那正好，换上最强的武器把他们全部干掉。Victor在一切都结束后准备离开这个地方，不过Lance似乎还想抽空回到这里干老本行。



全支线任务深度研究

"《GTA》系列"出彩的地方在于支线任务，支线任务是对你在游戏中的各种技能掌握程度的一个全面考验。另外就游戏达成率而言，这些数量庞大、内容丰富的小任务所占的份额已经超过了主线任务，占到整个游戏的6成左右。由于完成这些分支任务后往往可以获得不俗的技能，所以游戏难度可想而知也不会简单。

红色气球收集



系列前作《自由城故事》中拥有隐藏包裹收集的任务，在本作中也依然保留了这个任务，只不过把收集包裹改成了收集红色气球。在城市中各个不显眼的地方一共藏着99个红色气球，玩家发现气球后必须用枪打爆它才算收集完毕。在每收集完10个气球后便可以在家(Safe House)附近出现相应的武器，奖励效果见右表。

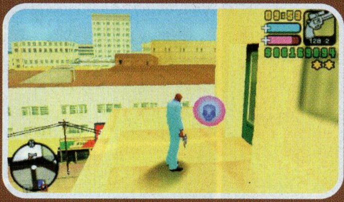
收集数	奖励
10	在家附近出现手枪
20	在家附近出现微冲
30	在家附近出现霰弹枪
40	在家附近出现燃烧瓶
50	在家附近出现AK-47
60	在家附近出现防弹衣
70	在家附近出现火焰喷射器
80	在家附近出现带有瞄准镜的左轮手枪
99	在家附近出现M249 MachineGun

超级飞跃



在特定地点驾驶车辆以超高速冲上斜坡就能来个无视地球重力的超级无敌空中飞跃。飞跃的高度越高，距离越远，评价就越好。建议驾驶PCJ600这样的高速摩托车来进行冲刺飞跃，效果会比较好。超级飞跃关系到游戏完成度，游戏中共有30个飞跃点，这些飞跃点的具体位置请看后文的地图。

杀戮任务



▲在完成某处的任务后，骷髅头标志会变成蓝色，这样很容易就能识别是否已完成该点的任务。



▲Biker帮的家伙们不幸成为本作的街头靶子。

在罪恶都市中闲逛时会发现印有骷髅头标志的圆点，触碰点，触碰以后便能触发街头枪战任务。任务内容很简单，只需要在限定时间内消灭掉一定数量的敌人即可。本作中总共有30处杀戮任务触发点。（位置请看后文地图）地图中的位置只是一个大致的方位，具体的位置有可能在高处，也可能被建筑掩盖着，一定要仔细寻找一番才能发现。

交通工具收集任务

交通工具收集任务是《GTA》系列"不可或缺的一个经典任务，从"侠盗猎车手"这个港式译名就能知道该任务的地位。本作中共要收集四组，总计32部交通工具。当全部收集完毕后得到的奖励便是全城所有喷漆店为您免费开放，以后开车去喷漆修理便不再收取任何费用了。交通工具委托地点有两处，第一处在码头仓库门口（具体位置见前文地图），这里一共有三组收集任务，在仓库门口墙上的黑板上就罗列着所需收集车辆的名称，玩家只需把相对应的车开回这里即算完成收集。另一处收集委托地点设在西岛码头船坞内（具体位置见前文地图），那里是收集船只的地方，黑板上有8艘船的名称，玩家需要去水面上寻找这些船。

城市中车辆的分布很具有地方特色，豪华跑车多集中在海边大道上，古董轿车大多出现在贫民区内，货车则集中在码头仓库等地。这些分布也不是绝对的，原则上来说，任何一条路上都可能出现任何类型的车辆，但为了缩短搜寻时间和精力，建议玩家还是去车型相对出现几率比较大的地方寻找比较好。

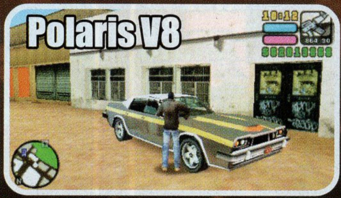
第一组

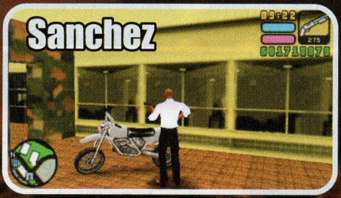
名称	类别	出现地点
Streetfight	摩托车	随处可见
Sanchez	摩托车	随处可见
Oceanic	古董轿车	Washington Beach的马路上比较多
Cuban Hermes	古董轿车	Little havana中Umberto家门口停着一辆
Polaris V8	轿车	红灯区产业门口停着的那种车
Stallion	跑车	Little haiti的街道上比较多
Pony	面包车	西岛码头区域比较多
Boxville	货车	西岛码头区域比较多

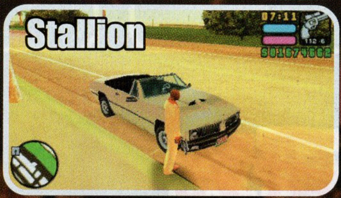
第二组

名称	类别	出现地点
WinterGreen	摩托车	Vice Point的沿海马路上比较多
Freeway	摩托车	White Stallionz酒吧门口停着一辆
Banshee	跑车	东岛随处可见，Downtown的马路上比较多
Cheetah	跑车	Starfish island上Diaz的豪华别墅门口停着一辆
Comet	跑车	东岛Vice Point的沿海马路上比较多
Phoenix	跑车	Ocean Beach的马路上比较多
Sentinel XS	轿车	Prawn island上Mendez家门口停着一辆
Mule	货车	西岛码头区域比较多

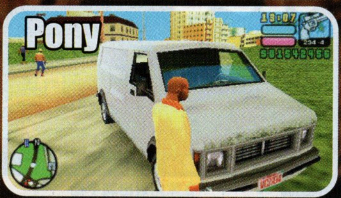


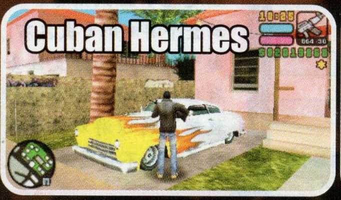




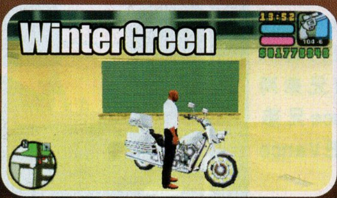


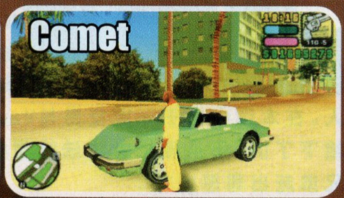


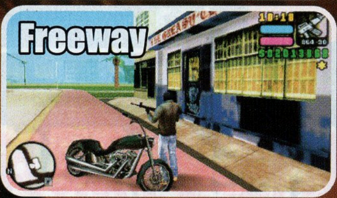


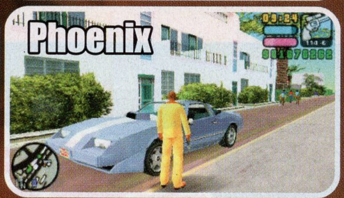




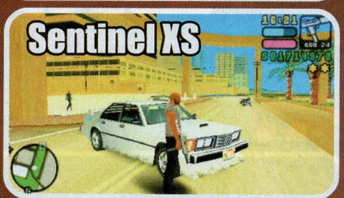


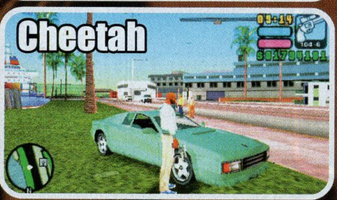


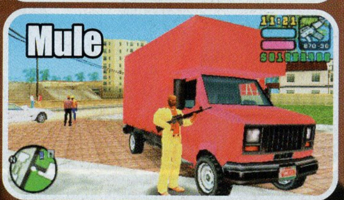






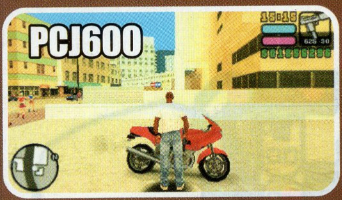


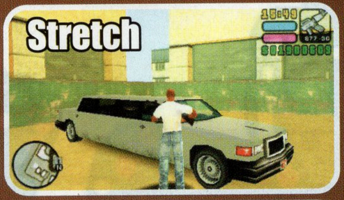


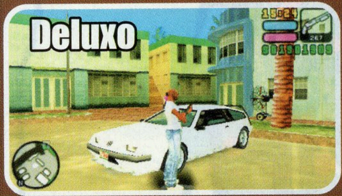


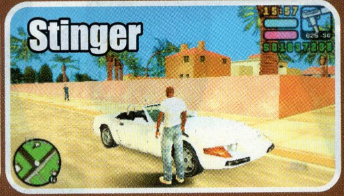
第三组

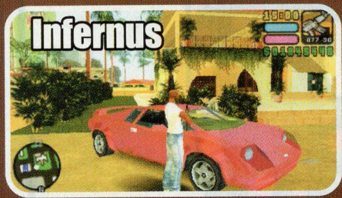
名称	类别	出现地点
PCJ600	摩托	随处可见
Deluxo	跑车	Prawn island上的电影厂里停着一辆
Infernus	跑车	Ocean Beach南部Lance家车库里停着一辆
Sabre	跑车	Little haiti的街道上停着一辆
Stretch	轿车	Vice Point的沿海马路附近宾馆门口停着一辆
Stinger	跑车	Starfish island的街道上比较多
Maverick	直升机	机场东北部停机坪处停着一架
Sparrow	直升机	机场南部停机坪处停着一架

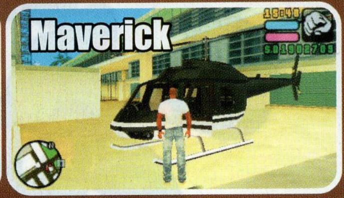


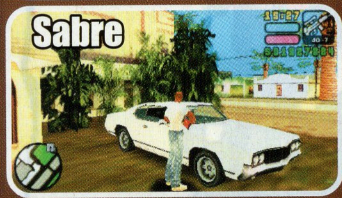


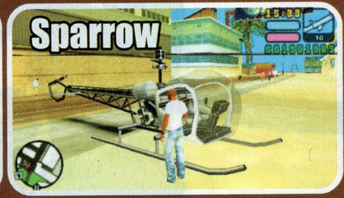






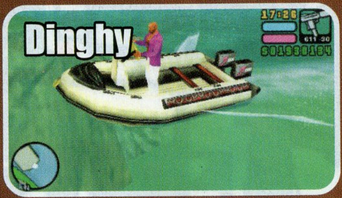


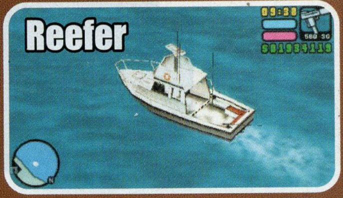


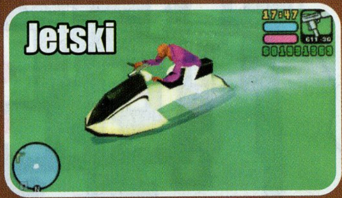


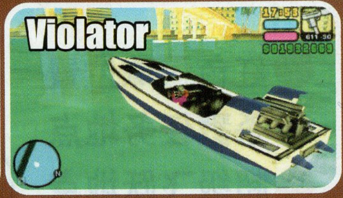
第四组

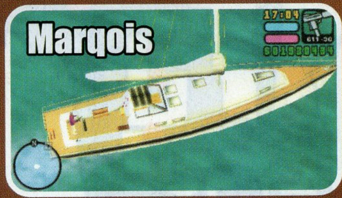
名称	类别	出现地点
Dinghy	气垫船	Ocean Beach南部附近海域比较多
Jetski	快艇	Ocean Beach南部木屋码头停着一艘
Marqois	游艇	Ocean Beach南部附近海域比较多
Rio	游艇	Ocean Beach南部附近海域比较多
Reefer	游艇	Little haiti垃圾场附近岸边停着一艘
Violator	快艇	东岛高尔夫球场附近岸边停着一艘
Sqallo	快艇	Ocean Beach南部木屋码头停着一艘
Tropic	游艇	Ocean Beach南部附近海域比较多

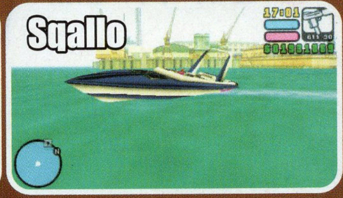




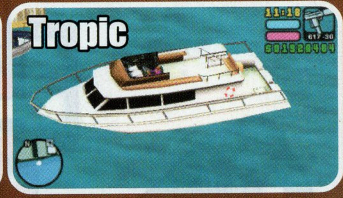












产业任务

本作中一共有30处产业，西岛有14处，东岛有16处，全部占领后的奖励是产业门口的车辆具有防弹效果。在自己的产业中有蓝色箭头标注的伙计面前按↑便可以进行与该处产业相对应的升级任务，这些产业任务目的比较明确，所以就不一一介绍了。当前三项产业等级达到15级，后三项产业等级达到6级时，便可以获得相对应的产业的最高评价称号，每天的营业额也会呈几何数增加。另外当你的产业在遭受攻击而损坏后，只需来到产业内黑板前的红圈处按↑便可以对该处产业进行修理或是改变该处产业的经营项目，非常方便。



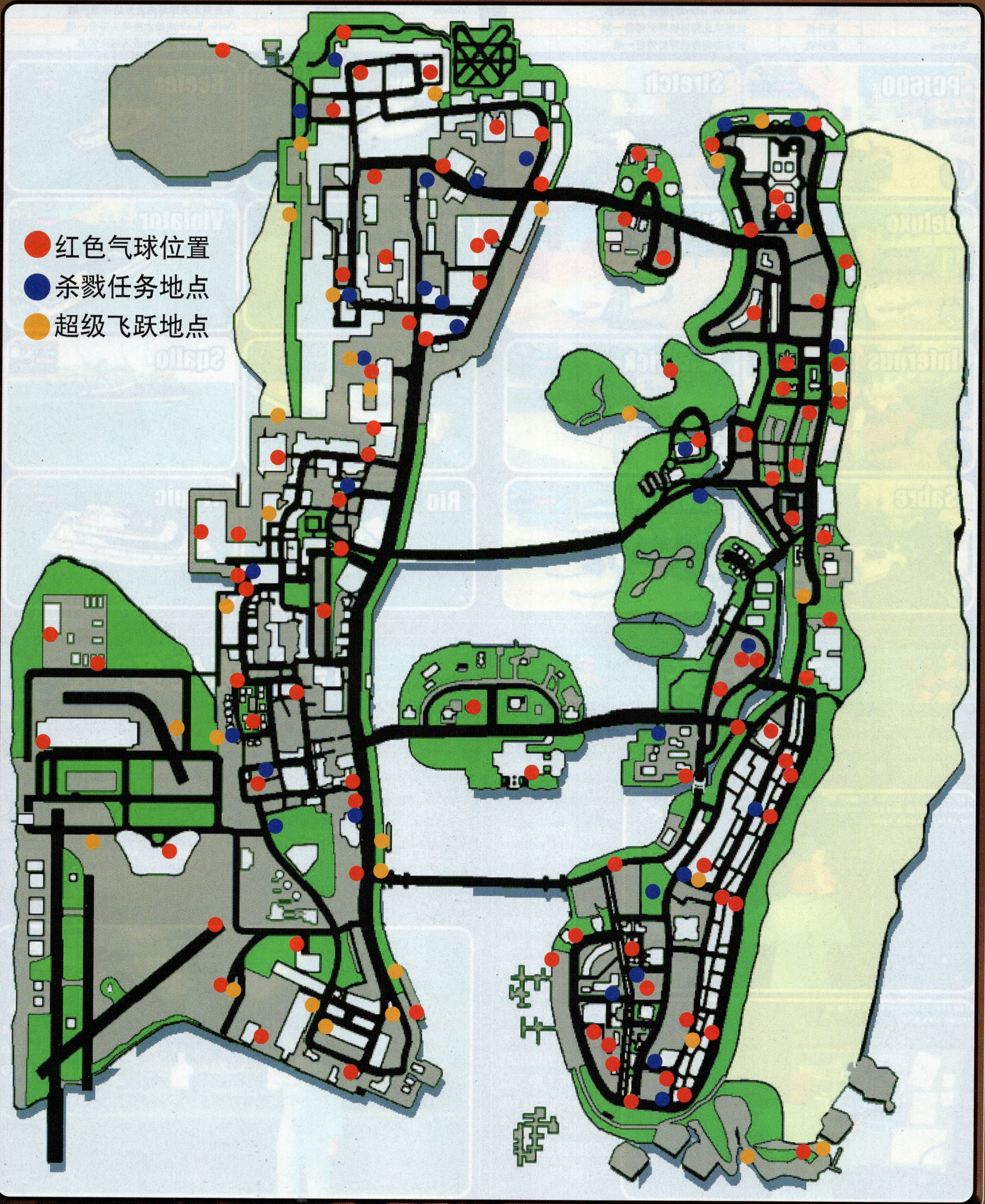


射击训练任务

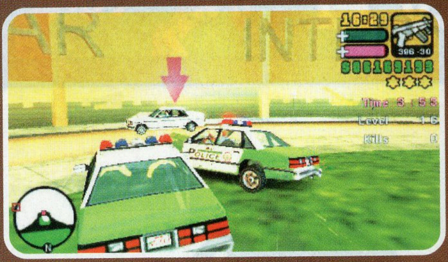
西岛码头Phil Cassidy任务点附近有一处射击场。当玩家踩进红圈后就能开始射击任务了，依次进行5种枪械的打靶训练，顺序是手枪→微冲→霰弹枪→突击步枪→狙击枪。任务要求每种枪在限定时间内达到既定分数即可，记分规则是打中一个正确靶子加100分，打中一个错误靶子倒扣200分。瞄准时有个小窍门，玩家在射击时可以按住L键后再移动滑杆，就会发现滑杆不会乱晃了，非常利于精确瞄准。完成全部5项打靶任务后获得的奖励便是：去任何一家武器店（包括3家国营正规武器店、私人武器店Stonewall J's以及东岛商场一楼的武器店）买东西都会打7.5折，也就是便宜25%。比如AK-47原价4200元，打折后就变3150元了，非常实惠哦。



支线任务详细地图

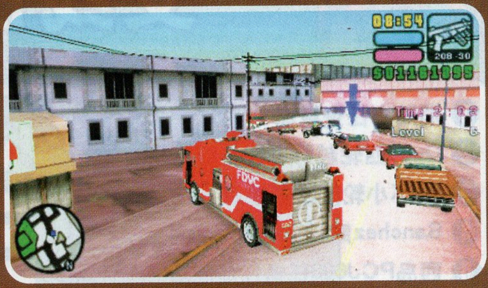


警察任务



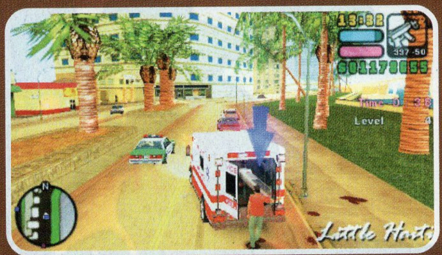
坐上警用交通工具后按↑就能触发警察任务，个人感觉用坦克的话会比较轻松，坦克的威力想必大家都知道。玩家可以选择先去军营抢一辆坦克或者在家附近把通缉值弄到6星后再抢下坦克。在家门口抢下坦克之后要马上回家存档消警星，然后就能开始任务了。任务内容很简单，就是干掉大街上红点标注的敌人，用坦克直接撞就行了，只要不翻车或被卡住就行。本作的一系列车辆任务比较体贴的地方在于每完成5个级别的任务后就会自动保存，而不是从头开始。另外从时间上来说是绝对来得及的，脱离车后记得要在29秒内重新回到车上，不然就会任务失败。当完成15级警察任务后就可以获得提高防弹衣装甲值的奖励，防弹衣标志前面会多个“+”号。

消防车任务



在西岛北部警局附近有消防局，获得消防车后按↑就可以开始任务。任务内容比较简单，只要在限定时间内到达目的地进行灭火即可，灭火的目标是着火的汽车。任务开始时给的时间很少，只有区区54秒，但是每浇灭一辆车就会奖励10秒，如果再浇灭那些着火的市民的话，每浇灭一个人又会奖励10秒，所以只要手脚利索点，到后面时间就会越来越充裕。浇水的时候要让水柱在目标上停留片刻，目标上泛起白烟就说明正在灭火。当完成15级消防车任务后就可以获得不怕火焰的能力，有了这个能力对付主线任务中的那个喷火BOSS就会异常轻松。

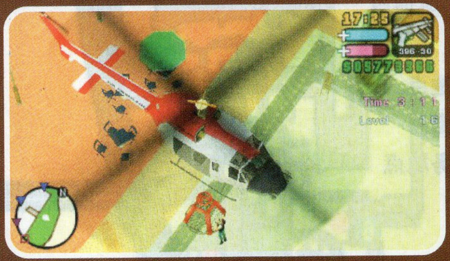
救护车任务



开着救护车满大街救人的任务，随便去哪个医院拿到救护车后按↑即可开始任务。一般来说玩家在哪个医院拿的车，以后的病人就会送到你拿车的那个医院。每提升一个级别时，街上的病人就会多一个，由于救护车一次只能接三个人（前面一个，后面两个），当病人坐满后就要回一趟医院放下病人后再去接，所以行车路线和时间需要好好权衡一下。另外要注意不要开车轧死病人，不然会立即GAME OVER。当完成15级救护车任务后就可以获得无限奔跑能力，绝对是游戏中最实用的能力之一。

急救直升机任务

西岛医院的楼顶或者东岛医院的后院都可以找到急救直升机，上了飞机后就可以开始任务。任务内容是在限定时间内将地图蓝点处的病人送回医院停机坪，飞机的吊篮碰到病人就可以接住病人，一次可以接4个病人。计划好飞机路线就很轻松了。当完成15级急救直升机任务后就可以提高生命值上限，生命标志前会多个“+”号。

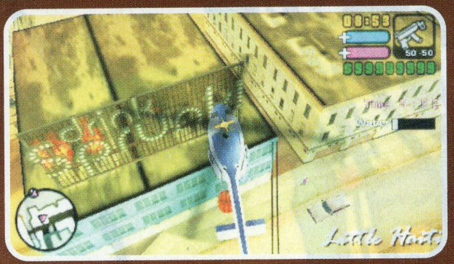


沙滩巡逻任务



东岛沙滩木屋处有辆红色越野车，上车后即可开始任务。任务大致分为3种：1.在限定时间内找到蓝点处的伤员；2.在限定时间内将红点处的敌人撞下车；3.在限定时间内驾驶船把救生圈抛给蓝点处的溺水市民。任务开始后如果发现不是自己擅长的项目可以选择重新开始任务，直到自己擅长的任务出现。当完成15级巡逻任务后便可获得游泳时体力无限的能力。

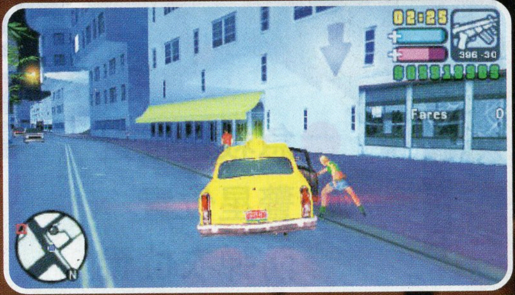
消防直升机任务



在西岛北部警局附近消防局大院内有消防直升机，上到飞机上即可开始任务。任务内容是在限定时间内将地图中的蓝点处的火焰扑灭。当开到火灾地点时，按○键开始洒水，如果水用完了就要去海里补充，让水桶浸在水中就可以开始补充。

出租车任务

抢下出租车后按↑就能触发出租车任务，内容是在时间消耗完毕前接送路边的客人。乘客上车后有一个状态气槽，如果你开车时候撞车就会使气槽减少，在状态气槽消耗完的情况下送客人到目的地就没有额外奖励了。另外这些客人的要求也是五花八门，有直接送客人去目的地的任务；有跟踪目标车辆的任务；有送完客人还要原地等他回来的任务；还有客人去目的地抢劫后再回车上，通缉值提高的同时千万不要去喷漆店，否则客人会在喷漆店直接下车。只要在任务中赚到的钱达到5000元时就能获得驾驶出租车时按↓使车跳起来的花哨技能。



支线任务详细触发位置


1 消防车任务地点
2 Quad四轮越野车任务地点
3 BMX小轮车任务地点
4 Sanchez摩托车任务地点
5 西岛PCJ600任务任务地点
6 西岛气垫船任务地点
7 西岛街头赛车任务地点
8 武装直升机任务地点
9 双翼飞机任务地点
10 观光直升机任务地点
11 射击训练任务地点
12 高尔夫球任务地点
13 电影厂摩托艇任务地点
14 电影厂巴士任务地点
15 商场自行车任务地点
16 东岛PCJ600任务任务地点
17 沙滩巡逻任务地点
18 东岛街头赛车任务地点
19 东岛气垫船任务地点
20 灯塔陆海空竞速任务地点
急救包位置
警星位置
防弹衣位置

观光直升机任务

在机场东北角的停机坪处有一架直升机，上飞机后即可开始任务。任务内容是驾驶直升机在限定时间和状态栏其中一项耗尽前穿过所有的红圈再飞回起点。驾驶直升机时尽量飞快点，可以让状态栏保留在一个比较满的状态。经过红圈时飞机要旋停片刻，直到下一个红圈出现再飞过去。

街头赛车任务

紧张刺激的街头赛车任务在本作中也得以保留，该任务可以说是非常考验驾驶技术的一项重要任务。西岛和东岛各有一个地下赛车报名点，西岛的赛车点报名点在SUNSHINE AUTOS附近的告示牌，东岛的赛车报名点在游乐场附近的告示牌。任务内容非常明确，那就是在所有比赛中都拿到第一，分别考验玩家驾驶摩托和驾驶汽车的能力。摩托推荐使用Streetfight或PCJ600，而汽车则推荐使用Stinger等跑车。比赛时在保持高速的同时，还要保持赛车的稳定性，转弯时一定要减速转弯，只要避免翻车还是有很大胜算的。

武装直升机任务



在西岛机场内有一架武装直升机"Hunte"，坐上去后即可开始任务。任务内容是驾驶飞机在限定时间内经过空中红圈后摧毁地面目标。当地面红色目标出现后即可展开攻击，□和×同时按是机枪，○是发射飞弹，如果想有效地瞄准目标可以按SELECT切换到座舱视点。

越野赛车场任务

在西岛最北部有一块越野赛车场，在这里可以进行三种车辆的挑战任务，分别是Quad四轮越野车、BMX小轮车和Sanchez摩托车。Quad四轮越野车要进行4场挑战，BMX小轮车要进行8场比赛，Sanchez摩托车要进行12场比赛。比赛内容都大同小异，在限定时间内依次穿过地面红圈后到达终点即可。

灯塔陆海空竞速任务

在东岛南部灯塔下有一辆Sanchez摩托车，骑上去后就可以开始任务了。在限定时间内分别驾驶摩托车、摩托艇和直升机经过全部红圈。该任务考验的是三种交通工具的驾驶技巧，这三样交通工具相信玩家也很熟悉了，只要对背熟路线即可轻松完成任务。

气垫船任务

一项考验玩家驾驶气垫船的小任务，东西岛各有一个这样的任务（具体触发地点请看文中地图）。气垫船是游戏中最难驾驶的让玩家们比较头痛的一种交通工具。行驶时尽量不要推滑杆来频繁改变方向，因为即使是轻轻一推也可能会让气垫船失控。除了要熟悉路线外，建议多走直线，避免过多的转弯，坚持在限定时间内经过全部红圈后即可完成任务。

高尔夫球任务



在高尔夫球场中的击球点就可以开始任务，任务没什么难度，只需要在5杆内达到既定分数即可。击球时让游标两次停在绿格内即算完美。

PCJ600任务

一项考验玩家驾驶摩托PCJ600的小任务，东西岛各有一个这样的任务。（具体触发地点请看本中地图）找到PCJ600便自动开始任务，任务内容很明确，在限定时间内通过所有红圈即可过关，可能刚开始玩会比较困难，但是熟练了路线以后就没那么难了。

商场自行车任务

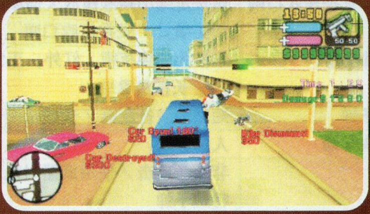


在东岛北部商场一楼可以进行自行车任务，任务要求在限定时间内骑自行车经过全部的光圈。这些光圈分为三种颜色，骑车经过绿点时要提起自行车前轮，经过蓝点时需提起自行车后轮，红点则直接通过就行。×＋滑杆↓为提起前轮，□＋滑杆↑为提起后轮。花坛处的光圈比较考验技巧，这就需要看玩家的个人水平了，多多练习加上熟悉路线就一定能通过这个任务。

双翼飞机任务

在西岛机场内有一架双翼飞机任务，任务内容很明确，就是在限定时间内穿越所有的红圈。非常考验玩家的双翼飞机驾驶技术。

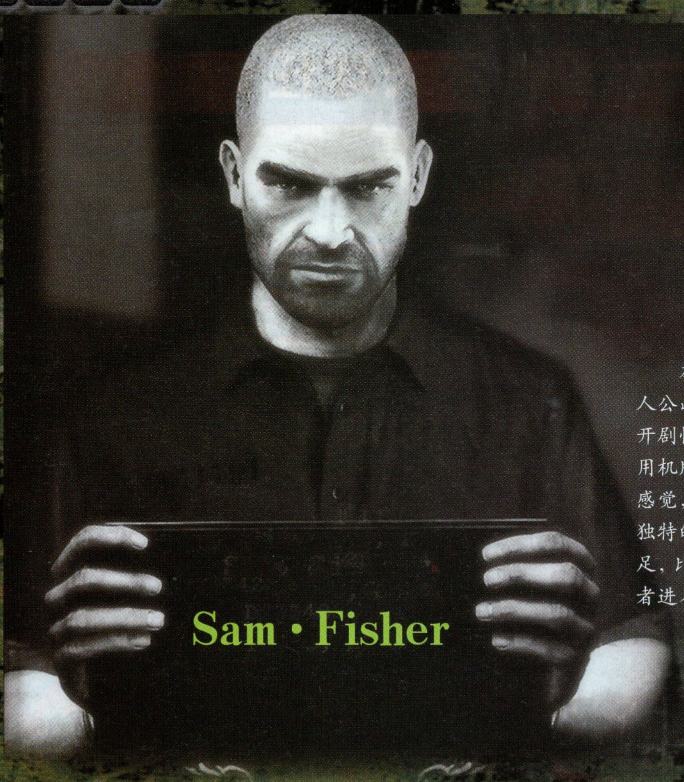
电影厂巴士任务



电影厂后院里有辆巴士，坐上去就可以开始任务。该任务是一个撞车任务，类似著名赛车游戏《火爆狂飙》中的撞车模式。玩家要驾驶巴士去车辆密集的地方横冲直撞，撞击其他车辆即可获得分数。撞击路上车辆后可以形成连锁，形成连锁越多，撞击越猛烈，造成的破坏越严重，分数就会越多。

电影厂摩托艇任务

电影厂内岸边有一艘摩托艇，骑上后可以开始摩托艇任务。任务内容是驾驶摩托艇在限定时间内穿过所有红圈，一共有8个等级的比赛。由于摩托艇比较灵活，所以不要猛推滑杆和死按油门。



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ESSENTIALS

文 月神侠

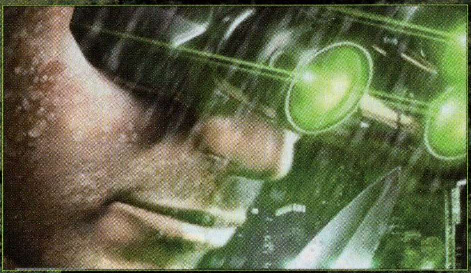
本作是专门为PSP平台量身打造的一款“《分裂细胞》系列”游戏。在游戏初期，主人公山姆·费舍尔就因为叛国罪而被逮捕，之后的故事都是通过他的回忆以倒叙方式展开剧情的，可以把本作当作是家用机版《双重间谍》的补充。游戏引入了系列前作和家用机版最新作《双重间谍》）中的几个重要场景，这样的设计让人玩起来有似曾相似的感觉，并且可以从新的角度来认识主人公以前的生活。本作针对PSP的屏幕专门设计了独特的游戏界面，还拥有前作中几乎全部的武器和特工工具。不过本作还是有很多的不足，比如游戏难度过高、操作不便、存盘时间过长和隐藏要素不够丰富等。现在就随笔者进入山姆·费舍尔那段黑暗晦涩的回忆中去吧。

PSP PlayStation Portable

分裂细胞 本质
Tom Clancy's Splinter Cell Essentials
◆Ubisoft◆ACT◆2006年3月21日◆美版◆1～2人
◆39.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17岁以上

菜单说明

一级菜单	
SINGLE PLAYER	单人游戏模式
MULTIPLAYER	多人游戏模式
CREDITS	制作人名单
二级菜单	
NEW GAME	新建游戏
LOAD MISSION	读取任务
BONUS MISSION	奖励任务
OPTIONS	游戏设置



按键设置

默认的两种按键设置如下，两种操作都不好上手，大家各取所需吧。

按键	DEFAULT	ALTERNATIVE
↑	短按是瞄准镜放大，再按是增大镜头倍率，同时可以切换为夜视功能或热成像／长按是选择武器	短按是瞄准镜放大，再按是增大放大倍率，这时可以同时使用夜视功能或热成像／长按是选择武器
↓	短按是缩小瞄准镜放大倍率／长按是吹口哨	短按是缩小瞄准镜放大倍率跟切换镜头模式／长按是吹口哨
←	短按为切换夜视、红外、正常视角／长按是靠墙	短按为切换夜视、红外、正常视角／长按是靠墙
→	短按为装备武器／长按是装子弹	短按为装备武器／长按是装子弹
滑杆	人物移动／配合按住○是镜头移动	人物移动
L	非致命攻击／使用武器时是发射特殊子弹	非致命攻击／使用武器时是发射特殊子弹
R	致命攻击／武器发射	致命攻击／武器发射
×	动作键	动作键／短按为回复主视角／镜头模式下是视角下移
○	短按为恢复主视角／长按为镜头模式	切换下蹲、站立／镜头模式下是视角右移
△	跳跃	跳跃／镜头模式下是视角上移
□	下蹲／站立	镜头模式下是视角左移
START	暂停并进入游戏设置菜单	
SELECT	OPSAT菜单，里面显示了你本次任务的目的（Goals），提示（Notes），资料（Data）和武器道具（Inventory）	

潜入技巧

连续跳跃 在两面平行且间隔距离很短墙壁间，连按两次△就可以使出连续跳跃动作。

爬管道 悬在管子上时按△是把腿缩起来，可以通过一些狭窄地带；按□是把腿从管道上放下／落地，按→是举枪瞄准。

爬梯子 使用绳索时按住△＋滑杆向下是滑下来，按→是举枪瞄准。

背墙壁 面对墙壁时长按←，可以用来通过一些狭窄的区域。

战斗技巧

敌人身后或侧面按L是把敌人打晕，按R就是把他杀死，从正面攻击的话枪可能会伤到你。用枪射击的时候，爆头可以一击毙命。当警报达到三段的时候，即使是爆头也无法将敌人一击必杀。

场景 从管道／柜子／货架上落下可以砸晕身下的敌人。

擅用道具 用酒瓶、可乐罐或是吹口哨可以把敌人引到阴暗处再行动。

擅用黑暗 游戏里大部分时间要开着夜视仪，黑暗才是你的朋友。用枪打碎灯泡、关掉开关等都可以带来黑暗。

开门技巧

站在门前有三个选择，开门（Open door），如果门锁着就打不开；踹门（Bash door），如果门另一边有人可以把他敌人打晕；光缆探头（Optic cable）可以看到门后的情况。

剧情攻略

山姆·费舍尔（Sam Fisher），十年来一直在暗处为美国的利益服役——先是做为海军海豹突击队的一员，然后成为国家安全局的最高机密部队——第三梯队的精英。几年来，费舍尔一直面临着数不清的威胁全球安全的势力，但是这样不变的经历却让他付出了沉重的代价。有一次在冰岛执行任务的时候，他得知了他的女儿萨拉（Sarah）被一个醉酒的司机撞倒的噩耗。赶紧完成了任务赶回美国时，女儿却因为伤势过重在他回来前一小时去世了。惟一亲人的离开让山姆·费舍尔深受打击，他从人们的视线中消失了。当国家安全局的间谍网最终确定他所在的位置——新奥尔良，他们最担心的事情被证实了。监视照片显示，费舍尔正身处Emile Dufraisne公司，全球知名的恐怖组织的据点。距离萨拉去世已经一年过去了，山姆·费舍尔成为了美国的通缉要犯之一。第三梯队想要知道，为什么他们最为优秀的特工放弃了自己数十年的特工生活，去加入了恐怖组织？只有费舍尔自己知道答案，而真相远远出乎人们的意料……

任务0 美国特区华盛顿，极乐园墓地
Elysian Fields Cemetery Washington D.C.

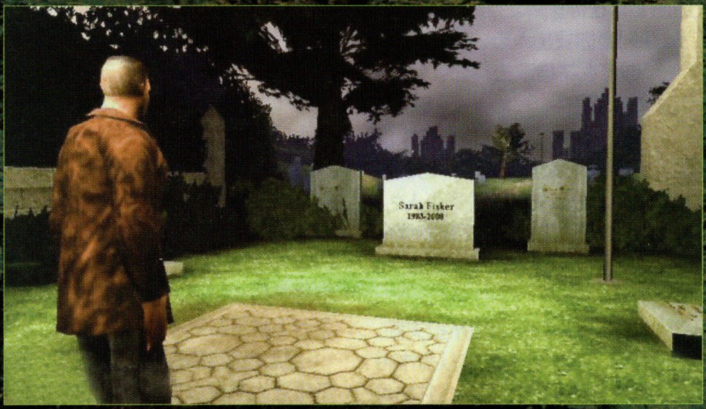
时间 2009年1月3日19时30分 **目的** 到达萨拉的墓地

女儿萨拉的死已经过去一年了，山姆·费舍尔一直销声匿迹。为人父的他，今天终于可以来到萨拉的安眠之地看望她。虽然明知道这很危险，自己随时有可能被埋伏的特工擒住，可费舍尔还是忍不住回来了。隆冬的墓地冷风飕飕，一个人也没有，一切显得那么不寻常。径直来到萨拉的墓碑前，费舍尔陷入了沉思。他仿佛看到心爱的女儿出事的那一刹那，萨拉那恐惧的眼神……“不许动，举起手来！山姆·费舍尔，你被捕了！罪名是参与对抗美国政府的恐怖行动！”一群全副武装的士兵突然出现把他包围了。

“费舍尔，你认为你会背叛国家安全局并且离开吗？”审讯室里，费舍尔正面对着审判。

还是有人不敢相信：“那家伙绝对不会背叛国安局的。他是一个活着的传奇。我的父亲在哥伦比亚的时候他还是海豹突击队的一员。我听说有一次他只身一人闯进游击队的营地，救了我们的同伴。这是我所听过的最勇敢的事迹了。”

翻阅着过去的资料，费舍尔陷入了回忆当中……



攻关提示 之所以把这关称为任务0，因为这一关只是训练关而已，不管新手老手都要从这里开始冒险。只要按照游戏提示做就可以了，熟悉一下游戏操作，最后一直跑到费舍尔女儿的墓碑前，直到出现剧情动画。

任务1 哥伦比亚，北桑坦德
Colombia,Norte de Santander

时间 1992年5月2日16时47分 **目的** 离开美军军营前往RAFC的营地拯救Shetland

1992年，哥伦比亚，那时的费舍尔以美国海军海豹突击队员的身分加入了第三梯队。费舍尔的好友Douglas Shetland，在一次与政府军协同作战对付哥伦比亚革命军RAFC（Revolutionary Armed Forces of Colombia）的战斗中被俘。但不知什么原因，上级竟然命令美军原地待命，并禁止费舍尔行动。他决定自己孤身闯入敌人的巢穴营救Shetland……

“侦察显示，游击队埋伏袭击了政府军并绑架了他们。我方负责联络政府军的Lieutenant Shetland下落不明。”

“很明显，他被游击队抓住了。上校，我们要去救他。”

“我们正计划晚上去救他……”

“等不及了！”费舍尔打断了上校的话。“Shetland知道我方的秘密，如果对方严刑逼供的话……”

“如果没有准备好就去的话等于又中了埋伏。费舍尔，原地待命，这是命令！”

“我不隶属于军队，我是特殊部队的。我有责任去营救Shetland！”

Moore上校大怒，“如果你离开营地的话，一切后果自负！”

“谢谢，那正是我想要的。”费舍尔中断了通话，向游击队的营地出发了。

刚出军营，山姆·费舍尔就被一名美军士兵拦住：“上级命令，任何人不得出入。”

“你看我的制服，有标记吗？”

“呃……难道你是特殊部队的？”

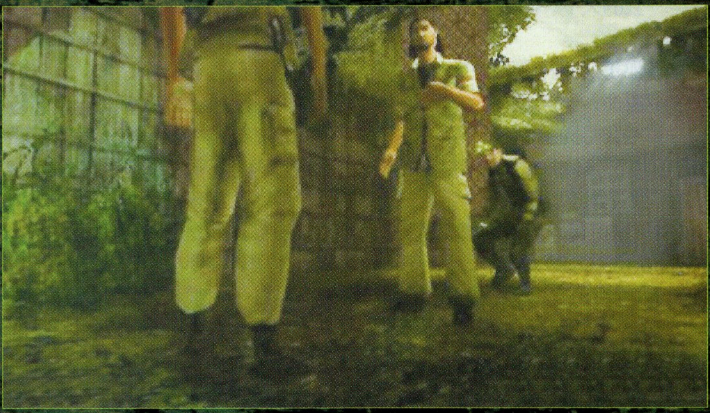
“知道就好。我现在要去救人，别拦我。并且，忘记我们的对话！”费舍尔不再搭理他，转身就走。

出了军营，爬过岩石，费舍尔来到游击队的营地。偷偷干掉两个正在聊天的家伙来到地下工事的入口，正觉得奇怪怎么如此顺利地突破的时候，埋伏的敌人突然出现了。他们把费舍尔包围起来，解除了他的武装，并把他投入了牢房。敌人简易的牢房是困不住我们的英雄的，费舍尔轻易地逃了出来，并且找到了被关押的Shetland。Shetland看到有人来救他，喜出望外：“费舍尔！哦，真高兴再见到你！其他人呢？”

“只有我，兄弟。预算被削减了，你知道的。”费舍尔调侃道。

“你又违抗上级的命令了，对吧？你还是老样子。”

“没空聊天了，快走吧。”费舍尔带上Shetland，向外走去。一路突破游击队的封锁，两人终于平安回到美军营地。



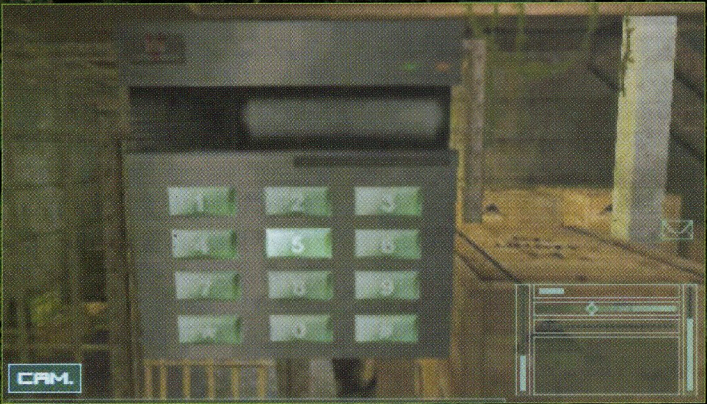
攻关提示 这是一个原创的关卡。注意千万不要对自己人开火，会使任务失败的。开始时在美军军营中，需要在不被美军注意到的情况下溜出军营，蹲下沿着路出去。其实就算被发现了也没事的。过桥后顺着墙上的藤蔓爬上去。一直爬到敌人的营地，解决掉两名巡逻敌兵后继续前进。一路清理地雷前进，从滑索滑下去后来到地下工事的入口处，敌人埋伏出现，你被俘虏了。

存盘后回到游戏中时你已经在牢房里了，注意现在你是没有任何武器的。在墙角按两下△使出连续跳跃，进入通风道。进入另一间屋子，从管子上跳下砸晕下面的敌人。利用桌上的刀撬开门出去。翻过门边的箱子，打开地板的盖子进入通风管。从通风管上来，解决掉敌人后上楼。这里有个房间

里有补血剂。在第二间房里踹开门（Bash Door），发现被撞晕的敌人跟一名被用刑折磨死的士兵。蹲下进入房里的通风管。

存盘后达到并通过下水道，会看到一个士兵在房里巡逻，解决他后出门右转。进入一个水电房后从铁丝网爬到房间另一边，上梯子前进。来到三楼牢房关押Shetland的地方，用刀撬开门。他会告诉你装备室的密码（7802），回到刚才路上需要输入密码的铁栅栏房，拿回自己的装备。再回到牢房会发现对面的门已经打开了。清理路上的地雷，爬到悬崖另一边。穿过游击队的营地，顺着水道来到一堆由岩石和树干组成的路障前，从旁边的石头爬过去，回到美军军营。





去了，你要紧紧跟着他，但也不能跟得太紧，被发现的话任务失败，如果距离拉远了，Lambert会提醒你的。

跟他进去后，美军飞机轰炸的消息也来了，对方避到了里面的房间。进去后发现他们开始交换资料了，然后开始破坏房里的电脑消灭证据，这时旁边的玻璃碎了，从管道跳上去爬进房间。干掉那个小兵后去追Piotr，出门时倒计时开始，往左走不久就会看到那家伙抱头躲在楼梯下。抓住他后如果时间还够的话可以问他一些问题，最后放倒他拿到放文件的箱子。

任务2 里海，格鲁吉亚领海，GFO

GFO Oil Rig,Georgian Waters,Caspain Sea

时间 2004年10月27日9时38分 **目的** 找回格鲁吉亚的联络资料

审讯室里，对费舍尔的审讯仍在进行，人们始终不能接受事实。

“我们认为是他女儿的死把他推向了边缘。在葬礼后他消失了，几个月后又在Emile Dufraisne公司出现。与此同时，Dufraisne公司又是最近几起恐怖袭击的幕后策划。”

“我的天……你觉得费舍尔在帮他们？”

“那正是我们今天想知道的。”

“遵命，长官。”

“抱歉打扰了，我发现了一些新的东西。”这时一名官员打断了谈话。“我在浏览以前的任务报告的时候发现有被篡改过的痕迹。以里海的那次任务为例，报告显示在任务中美军的攻击差点要了费舍尔的命。他把这一切过错归咎于Lambert跟国安局。实际上，他在撒谎。事实的真相其实是……”

时间回到了里海行动，哥伦比亚任务之后12年，也就是2004年。北约（NATO）跟美国的干涉造成了格鲁吉亚跟阿塞拜疆局势的恶化，美国趁机派了几名隐蔽的特工潜入格鲁吉亚境内，其中一名发现有工程师正在里海跟格鲁吉亚总统的安全部门交换情报。国安局奉命前去监视。

Lambert：“费舍尔，我们已经得知此次任务的目的了。Grimsdottir说这个钻井平台的保密系统有问题，我们必须在Nikoladze的人之前破译它。”

“为什么他们的目标是这个小钻井？这不像是Nikoladze的风格。”费舍尔有些不解此次任务的目的。

“我们也不知道Nikoladze为什么这么做。但是他的确派了很多人潜入这里，你要小心，出发吧。”

钻井平台很不好行动，好不容易通过油管渗入。费舍尔要抓紧行动，因为美军很快会派飞机来轰炸这里。进入后发现那名工程师拿了机密文件要跟对方交换，费舍尔马上紧随其后并制服了这个叫Piotr的家伙，阻止了他的行动。

攻关提示 你如果玩过旧作的话，就不会对这个任务陌生。这是根据《分裂细胞》旧作改编的两个任务之一，这个任务对故事情节的推动起了关键作用。开始先上旁边的楼梯，然后沿着管道走。路被挡住的时候，向下扒着管道边过去。跳上绳索滑下去，之后蹲下过去后从一个细管道爬到油管上，从漏洞里跳进油管，进入钻井平台。

从管道里打开仓门出来，发现那名工程师下了船跟着格鲁吉亚的特工进

任务3 南斯拉夫，贝尔格莱德城

Belgrade City,Yugoslavia

时间 1999年2月15日23时20分 **目的** 找到并摧毁导弹发射架

审讯室的门打开了，一名官员走了进来。“费舍尔先生，我是Blake特工。我来是有些问题想问你。你的旧上司在你失踪之后也跟着消失了。他知道你要加入恐怖组织吗？”

“你怎么不自己去问他？”费舍尔冷冷地回答。

“好吧，小伙子，让我们换个问题吧。”Blake转移了话题，“告诉我在1999年南斯拉夫你杀了多少人？”

“你是说那些被当作人质的联合国工作人员？”费舍尔陷入回忆当中……

1999年，北约空袭南斯拉夫前。情报表明，塞尔维亚武装从黑市得到了俄罗斯的地对空导弹，并部署在贝尔格莱德城的附近。他们计划用这些导弹来阻止北约的轰炸，费舍尔奉命去摧毁这些美军的障碍。

Lambert正在给费舍尔下达命令，“导弹被装在5个俄军的集装箱里，在民用集装箱里应该很好找。把炸弹埋在里面，炸毁它们。”

“我把炸弹都埋完了后有多少时间脱出？”

“时间不多，把炸弹埋完了赶紧撤。”Lambert继续说明，“一定要隐蔽行动，这里到处都是警卫。只要被他们任何一个发现了你的行踪，他们就会拉响警报，你的任务就失败了。记得要把尸体处理好，否则会被发现的。最后，祝你好运。”

费舍尔潜入了装满集装箱的大船上，发现这里到处是武装军人。耳机里传来Lambert的提醒：“费舍尔，要小心。这些军人都是好战分子，对你可不会客气的，你要注意隐蔽。”

“你又不是不知道，这可是我的拿手好戏。”费舍尔顺利地安装了炸弹，破坏了放置导弹的货箱。

然而任务并没有结束，下船后费舍尔又要去摧毁已经设置好的SAM导弹发射器，他要在北约发动空袭前解决掉这一切。路上他发现了对面楼里似乎有人被挟持了。

“那是被绑架的联合国人质，塞尔维亚人想要以此要挟北约停止轰炸。”Lambert解说道。

“我想我可以干掉那个家伙，也许能救到他。”

“别多管闲事啦，记住你的主要任务是什么。”Lambert提醒他。

“不行，我要救他。”费舍尔态度很坚决。

“那你自己判断吧，别冒险。”Lambert拿他没办法。

费舍尔漂亮地一枪狙死了挟持人质的士兵，救下了人质。之后他又摧毁了雷达跟SAM导弹发射器，顺利地完成了任务。解除空袭危险之后的北约开始了对南斯拉夫的轰炸，是对？是错？费舍尔自己也不知道，他只知道他是在服从命令而已……

攻关提示 一个原创的关卡。一开始要在放置导弹的货箱外安放炸弹，一共有五处。注意看箱子外面标有爆炸标记的就是，靠近后会有安装炸弹的提示。这里敌人很多，要多利用环境，必要时把灯打碎，在黑暗环境下对你有利。路上有个房间里的电脑需要你去调查，得到情报。最后一个埋弹的地方需要靠墙沿着两个集装箱间的夹缝走过去才能到达。安放完全部五个炸弹后，从门里出去干掉一个士兵后，爬过去跳下船。

任务第二部分要你摧毁雷达跟SAM导弹发射器。进旁边的楼里，这里是有时间限制的，路上的门打不开的话要先把电闸拉下。在某个屋子里的雷达前，有两个武装分子在操作，往里面扔个手雷能一下搞定他们。之后去摧毁SAM导弹发射器，这里可以选择是否救助联合国人质。透过窗子看到对面楼里，用SC-20K狙杀掉对面楼房里押送人质的士兵。SAM导弹发射器的弱点用热成像仪可以看到，一个小盒子模样的东西，用枪打那里导弹就会爆炸。最后从楼里脱出，任务完成。





任务4 美国，印第安纳州，华沙，钢铁厂
Steel Factory, Warsaw, Indiana, U.S.A.

时间 2006年8月3日20时25分 **目的** 找到军火商并窃听他们的对话

审讯室里。

"长官，我是Williams。有个问题，Grimsdottir特工恢复了被删除的任务文件，并且在系统里搜索到了很多相关信息。"

"放弃吧，费舍尔！我们找到你的凶器了，上面有你的指纹！Lambert知道你要背叛组织，被你发现了，你杀了他。另外一个国安局的特工也发现了你的秘密，结果他也被你干掉了！"

"我不知道你们在说什么。"费舍尔并不为所动。

"你不知道？那你可以告诉我们在印第安纳州华沙你都干了什么？"

"都干了什么？"费舍尔的记忆开始转动，回到了过去……

时间回到2006年，一船的国安局的先进武器被人偷了，并且已经卖给了军火商。一伙恐怖分子正准备从军火商手中购买这批武器，他们将在印第安纳州华沙钢铁厂碰头。他们的交易被国安局获知，派出了费舍尔前去侦察。

"费舍尔，这次我们的情报掌握得不多。你要自己去找到他们碰面的地方。要快，他们随时会开始交易。注意，他们很有可能知道你已经来了。"Lambert正在给费舍尔布置任务。

费舍尔不相信，他们这种隐秘的行动居然有人知道："怎么可能？"

"他们要交易的武器是国安局特有的，SC20Ks跟FN7s……"

"你的意思是有个双重间谍在我们第三梯队里？"费舍尔大吃一惊。

"这只是个猜测而已。在他们结束交易前不要轻举妄动，等买家的老板出现了再行动。"

"噢，等真正的买家。"

"是的。"Lambert补充道，"另外，工厂里有很多工人，他们是无辜的，不要造成人员伤亡。"

"明白啦，看我的吧。"费舍尔出发了。

在工厂里，费舍尔看到了他们的交易。他想要动手，但是Lambert阻止了他。"先等等，我们要找出买家的幕后老板。等下你去窃听他的电话，我们好确定对方是谁。"

利用激光麦克风窃听到了那个叫Ernest跟他老板Colonel Matthews的对话后，费舍尔结果了他。为了了解更多的情况，费舍尔打晕了国安局的叛徒George，把他带了回来。



攻关提示 本关是一个原创的关卡。一开始的小屋里先不急着出去，等会会有敌人进来，干掉他们之后再打开电脑锁。注意不要伤到穿白衣服的钢铁厂工人，否则任务失败，如果嫌麻烦可以打晕他们。从开始的地方前进向左，爬上通风管道，就可以见到他们交易的对话。

之后的路线很单一，一直前进就可以了。在小房间里用激光麦克风（Laser mic）窃听那个买家的电话，窃听结束后后才可以从屋内冲出去干掉他。如果在他打完电话之前出去是会导致任务失败的。最后的那个国安局的叛徒George要生擒他，打晕他后把他背进货车。

任务5 美国，纽约市，曼哈顿商业区

Manhattan Garment District,New York City,U.S.A

时间 2007年6月30日23时27分 **目的** 进入Zherkezhi在邻近大楼的公寓

“好的，看我怎么破解登陆密码。我们来看看是谁改了这些资料。”为帮费舍尔脱罪，Grimsdottir正在数据室恢复被删除的数据，她发现的情况让她大吃一惊，“哦，不……”

“怎么了？”

“是Williams！是他更改了纽约那次任务的资料。是他用Lambert的密码登陆，并捏造了费舍尔在暴动中杀害了许多国民警卫队的假报告！”

“可恶！我知道国民警卫队会射击任何轻举妄动的人，因为那天晚上我跟费舍尔在一起……”

Zherkezhi，曾经是Morgenholt的合伙人，现在跟一个叫Dvorak的家伙搞军火生意。要搞清楚Dvorak是谁，跟Zherkezhi是什么关系。费舍尔来到曼哈顿，Zherkezhi住的地区。Lambert给他带来一条不好的消息。“费舍尔……国民警卫队在一个小时前进入了曼哈顿区。”

“哦？那这样的话我会安全点咯。”

“看好你的武器。这些家伙可不想看到你，被发现的话他们会向你开火的。绝对不可以……我再重复一遍，绝对不可以对他们开枪”

“放心啦，我会小心的。”费舍尔知道该怎么做了。

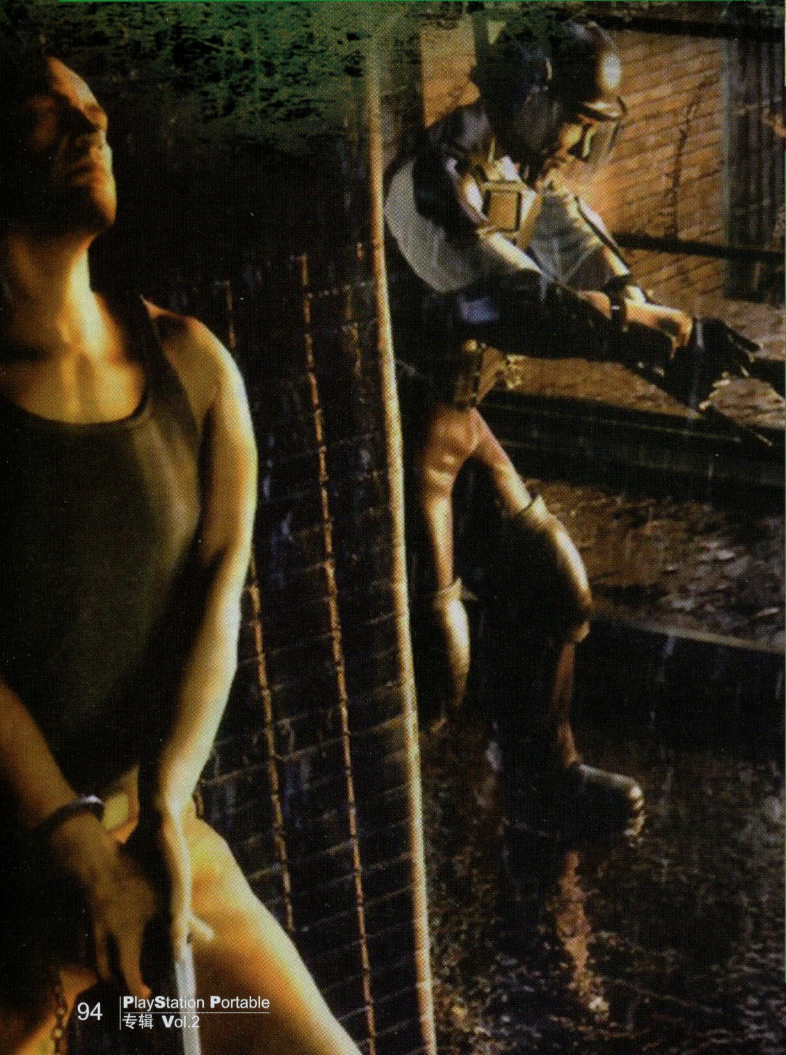
“那就好。”

到处都是国民警卫队，费舍尔不得不小心行动。坐电梯来到楼顶，用滑索来到对面的大楼，顺利地进入了Zherkezhi的公寓。破译电脑之后得知Zherkezhi跟Dvorak在研究一种最新的资源机器。搜集到了足够的证据之后，费舍尔从这栋大楼脱出了。

攻关提示 本关来自于《分裂细胞 混沌理论》。开始的时候要注意，那些穿绿军服的国民警卫队（National Guard）是不能杀的，否则任务失败，只能打晕他们。但是他们会对你开火，所以要避开他们。从开始的地方往前走，看到有个梯子，爬上三楼，从栏杆上跳到屋檐。再继续移动到一个警卫队员的头上，落下打晕他。再利用捡到的瓶子打晕另一个家伙。（当然也可以直接正面突击，不过难度比较大）进入停车场，来到电梯旁边。一定要等修电梯的工程师跟警卫队员对话后才可以进去。利用空瓶引开他们，进入电梯来到楼顶。爬到广告牌上，用滑索滑到对面的大楼，然后顺着水管滑下去。

进入Zherkezhi的公寓后，要先去把监视器关上。电梯到顶层就不动了，从电梯顶上爬出来后左走，一直到一个阳台。注意这里有很多监视器，被发现的话会提高警卫的警戒度。从阳台跳到下面的平台上，在楼梯下的那扇门，黑掉电脑锁，进去关掉监视器。回到刚来的地方向右，在卧室里那扇写着“平和”的门里有密室。进入后看到右边墙上有一个红色原盘，那也是一个报警器，贴着报警器所在的那墙走过去就不会触发报警。再次回到刚才那个阳台。楼梯上原来进不去的门现在可以进去了，根据提示操作电脑，破译电脑锁后出来，等待直升飞机来接应。





任务6 堪萨斯州，莱文沃斯，美国监狱

United States Penitentiary,Leavenworth,Kansas.

时间 2008年11月16日20时10分 **目的** 帮助Jamie Washington越狱

资料室里，Grimsdottir正紧张地操作着电脑。她为帮助费舍尔脱罪而努力着，却没发现Williams已经悄悄走了进来：“Anna，你找到什么了？好象很有趣。”

“我在搜索点资料。没什么重要的。”Anna吓了一跳，赶紧把它拷贝的资料CD收了起来。

Williams发现了她不寻常的举动并看到她藏起CD的动作。“Anna，把那CD给我。”

“我知道你想要什么了，Williams先生。”Anna已经对这个人起了戒心。

“哦，是吗？你知道跟我作对的下场吧？你不想跟他们一样吧，Anna？”Williams一把抢走了Anna手中的CD，“忘了我们的对话，对你有好处的。”

镜头回到审讯室里。“放弃吧，费舍尔！面对现实吧！Lambert已经死了。杀死他的枪上有你的指纹。你没有时间了！”

“没错，你说的对。这次审讯没有意义，我没什么可说的了！”费舍尔突然发难，争脱开了绳子，打晕了看守，逃离审讯室。

逃出来后，费舍尔马上给他的朋友打了个电话，得知Williams拿走了惟一的证据CD后决定要去取回它。“你们能帮我吗？”

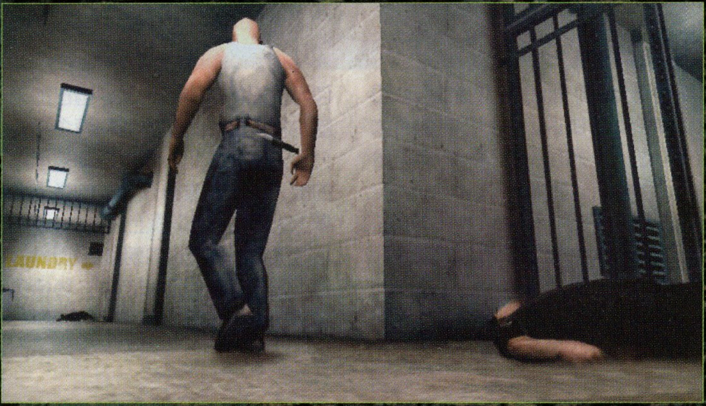
“这个……当然可以。但是首先你要告诉我们你到底都做了什么。你在Dufraisne公司干吗？”

“这是一个高度机密的任务，只有Lambert才知道。”为了让战友放心，费舍尔向他讲述了这个秘密，“我奉命接近Dufraisne的组织，我先是进了监狱，帮他们的一个头目Jamie Washington越狱，以此取得他们的信任……”

回想起那时的事情，至今仍然历历在目：费舍尔因为抢劫进入监狱，利用放风的时候，接近了一个来自Dufraisne的组织的人Jamie Washington。为了取得他的信任，费舍尔帮助了他越狱。两人一起合作乘直升飞机逃了出来，费舍尔也得以打入Dufraisne组织内部。

攻关提示 本关会在《双重间谍》中出现。任务开始后先从自己的床下拿到Lambert早已准备好的密码破解器（Hacking Console）跟撬锁工具（Lock Pick）。放风时间到了，去右边牢房里跟Jamie对话，他不相信你能帮他，为了证明，他让你去浴室杀个他看不顺眼的狱警。去左边浴室把那人打晕就可以了，然后回来和跟Jamie谈话，他才相信你，让你跟他一起越狱，撬开牢门后冲出牢房。

到监区门口后Jamie会和警卫聊天，趁这时候破解警卫室门锁的密码，并且赤手空拳的把里面两名持枪警卫干掉，打开牢门。之后和Jimmy跑到洗衣房，使用电梯先把Jamie送上楼。送走Jamie后进来两名警卫，利用衣柜打晕他们，乘电梯上去跟Jamie会合。进入厨房后，Jamie会让你躲在餐车的旁边，他推着餐车前进，你躲在旁边千万不要出来。两人合作干掉警卫。爬上楼顶后Jamie会发射信号弹。在直升飞机到来前会有两名警卫上到楼顶，埋伏在暗处伺机打晕他们。过一会儿直升飞机来了，两人爬上飞机后任务完成。



任务7 美国，路易斯安纳州，新奥尔良，大西洋三角洲仓库

Delta Atlantic Warehouse,New Orleans,Louisiana, U.S.A.

时间 2008年12月16日23时16分 **目的** 修改声音记录

费舍尔推门而入，吓了Anna一跳，“你就不能先敲门再进来吗？”

“费舍尔，我们都很想你。”

“Anna发现了是Williams想要把罪全部加在你身上的，他甚至说是你杀害了Lambert！我们知道不是你干的。”

“不！”费舍尔露出了痛苦的表情，“是我……杀了他的，我别无选择……”

“……”

费舍尔成功打入Dufraisne组织内部后，接近了Moss。但是他的通话却不小心被录音了，他赶紧找到了录音记录并消除掉，以免自己的身分暴露。Lambert居然被抓住了，Dufraisne试探地问他：“费舍尔，以前见过他吗？”

“你在开玩笑吗？我又不认识他。”

“他是CIA的特工，你知道的。”Moss得意洋洋的说，他自以为掌握了费舍尔的证据。

“我不知道你在说什么，Moss。”

“他可不是普通的特工，他来这里是因为有他们的人在我这里卧底了。”Dufraisne说。

“我知道那家伙是谁。”Moss放出了笔记本电脑里的录音，“我都录下来了。”

但是出乎Moss意料之外的是，录音里的声音不是费舍尔的。

“这是怎么回事，Moss？你说费舍尔是叛徒。”

“但是……这不是……我的意思是，我不确定是费舍尔……”Moss也慌了。

“好吧，费舍尔，做了这家伙。”Dufraisne对他下了命令。

看来这也是他们的考验，可是费舍尔怎么下得了手。这时Lambert大叫了起来，“你还在等什么？你觉得我会怕死吗？来吧，杀了我！”

“住口！费舍尔，你还在等什么？”

“对不起，我没有选择。”费舍尔在心中默念，一枪结束了老搭档的生命，或许这是一种解脱吧。

“做的好，我就知道你是我们这边的。”Dufraisne对费舍尔相当满意。

攻关提示 本关非常简单。进入游戏后从右边开门出去，千万不要动任何人，会导致任务失败。最右边是Moss的办公室，撬锁进去按照游戏提示修改笔记本中的声音片断，之后躲起来，Moss会进来拿走笔记本。

出来后来到走廊尽头的房间，Dufraisne让费舍尔干掉Lambert来表示他的忠心。你别无选择，只好动手。注意要用枪而不是用手干掉Lambert，千万不要伤到Dufraisne或者Moss，即使你已经把Lambert杀死了也不行。Lambert死了，本关的任务也结束了。



任务8 马里兰州，米德堡，国家安全局总部

National Security Administration HQ,Fort Meade,MD

时间 2009年1月12日23时20分 **目的** 取回装有Lambert资料的CD

“对不起，费舍尔你也一定很不好受。”

“别再说了，我们现在最重要的就是取回那张CD。”费舍尔恢复了冷酷的表情，“在国安局总部？好吧，看我的。”

虽然国安局戒备森严，守卫重重，这一点也难不倒身经百战的费舍尔。他成功进入了William的办公室，取回了CD，顺便给了他一份礼物。

“喂、喂、喂？到底是谁？费舍尔，难道是你？”

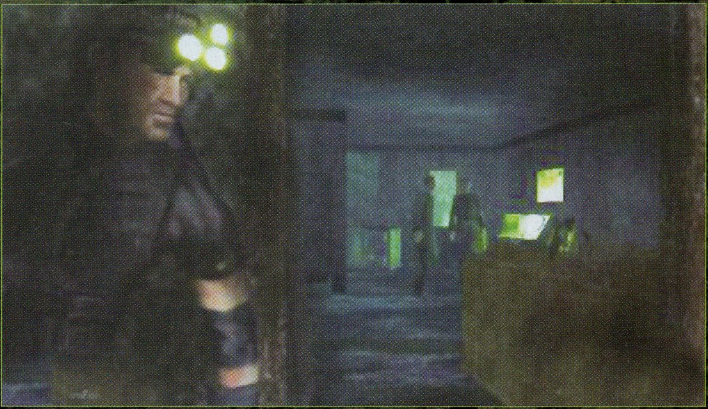
“William，CD我拿走了。我知道你为什么要陷害我了。我们会再见面的。”

“你逃不掉的，该死的家伙。我们这次可以抓住你，下次还会再抓住你的。下次就是你的末日！”William老羞成怒。

“看运气吧。不像你，我已经没有什么可以失去的了。”

“你躲不住的，费舍尔！这里是国安局！在这地球上你无处可逃！”

“William，你想知道怎么找到我吗？看好你自己，时机到了，我会回来找你的。”说完，费舍尔消失在了茫茫的夜幕中。



攻关提示 最后一关了，一开始就有国安局的特工在敲门，赶快进入通风管，从另一边的房间出来后从窗户跳出去（注意这关的所有特工你都只能打晕他们）。落到一个平台后进门。在大厅右边找到通风道，进入来到杂物间。沿着水管爬到前厅警卫室的顶上，跳进去拿到对讲机。然后原路返回杂物间，打开门上去是一个环形大厅。从左边的盖子下去，进入通风管。通风管中途可以向楼上爬，出去后可以到达武器室。赶紧抢一个闪光弹，闪晕他们就可以取回你的武器了。

出通风管上楼，打晕守卫后进入电梯。此时Anna警告你有人靠近了，赶紧爬到电梯顶。之后跟随电梯到达五楼，沿着走廊走。在Anna的提醒下，从旁边卫生间的通风管上去。然后再解决掉几名警卫之后就可以看到William的办公室了。进入走廊尽头的房间，顺着梯子爬到屋顶，再从屋顶绳降进入William的办公室。在一幅画附近会有动作提示，然后就可以拿到CD了。任务结束。

奖励任务

游戏一共有三个奖励任务，需要三组密码才能进去，先去官方网站http://www.splintercellessentials.com换取进入方法，每次进入都要重新输入。三组密码都是通过游戏中的计算机获得，第一组在任务2钻井平台中追踪工程师所到达的房间中（密码：P23199912C，进入方法：按住SELECT+L、L、L、R、R、R）。第二组在监狱一关的一个房间里（密码：J14200407C，进入方法：按住SELECT+L、R、L、R），第三组在国家安全局总部前台警卫室里（密码：A27200203S，进入方法：按住SELECT+L、R、L、R、R）。三个奖励任务都来自《分裂细胞 明日潘多拉》，攻关要点如下。

任务1 法国，巴黎到尼斯，Hesperia 铁路
Hesperia Railways,Paris to Nice,France

时间 2006年4月2日21时52分 **目的** 跟Norman Soth碰面

开始的时候费舍尔在狂风呼啸的火车顶上，蹲着向前移动。不要站起来，否则会被强大的气流吹下去。揭开车厢通气孔的盖子跳下去，Lambert的指令到了，他要求费舍尔找到Norman Soth，曾经是国家安全局所训练的一名特工的他最近行动有些异常，在车上还有一些武装的雇佣兵，不知他是否与袭击研究所的那些人有所联系。开门出去，在下一节车厢，吹口哨将列车员引过来挟持，逼问化名Jonathan Poindexter的Norman Soth的下落，得知他在18号包厢。揭开车厢地板的盖子，爬到车底下，向前慢慢爬过去，直到发现能够爬上去的另一个盖子。等上头的看守离开后返回车厢里，并拉下角落里开启火车侧门的开关，开门出去。

有两个办法通过前面人满为患的车厢，其中有两个是恐怖分子，一旦惊动他们就会劫持人质并开火导致任务失败。这里有两个办法可以过去。一是关掉车厢的灯光，然后小心地走过去，注意要无声；另一个方法是打开车门，爬到火车侧面，一路从列车窗口爬过去，这条路必须注意路灯，经过窗口时如果被路灯照到会被车厢里面的人看到。等列车员和乘客交谈过后潜入包厢，进18号车厢跟Norman Soth交谈。结论是这个家伙在撒谎。过一会恐怖分子来敲门，Norman Soth被叫出去接电话，转身操作他桌上的电脑，之后要前往前面的车厢偷听他和Sadono的谈话。注意不能靠得太近，进入车厢后躲进右侧的操作台里，手持激光麦克风（Laser Mic）在主视角下对准Norman Soth监听，原来Soth在与恐怖组织的头目Sadono通话。

接下来可以离开这里了，先把车厢里留守的家伙干掉。当费舍尔继续往前到达火车头时，Soth回到包厢发现费舍尔不见了，自己的电脑也被入侵过，于是通知两个恐怖分子追杀费舍尔。可以杀掉追杀来的敌人，或者直接从火车的梯子上爬上火车顶。火车顶上，恐怖分子的直升飞机上会不停地朝费舍尔开枪，蹲下往前移动以免被击中。等待鱼鹰号将直升机干掉后爬上鱼鹰号，任务结束。



任务2 印度尼西亚，昆当，海洛因精炼厂
Heroin Refinery,Kundang,Indonesia

时间 2006年4月12日15时12分 **目的** 追踪并截取Sadono的消息



从起始地点经滑索到达一个深坑附近，从深坑边上绳降到坑中部，然后沿着层层木板向下穿过。路上遇到了老朋友Shetland，他正在前面观察山坡下营地的动向，他交给费舍尔一个任务：破坏Sadono在村子空地停放的飞机。沿滑索滑到帐篷附近，清除掉卫兵。往前进入谷地，打开热视镜会发现这里密布着地雷，清除掉这些障碍。在窝棚处转弯，经过卡车后前面就是Sadono的机库了。把看守引到外面干掉。进入机库，先去上层把机库的照明关掉，然后去飞机上安放炸弹。躲到一边，很快会有人从后门进来查看，击毙他后进入后院，将门口和小屋的看守干掉，去小屋里升起路障，进入通向下一个营地的大道。路上有个带着猎犬巡逻的士兵，最好在远处将其击毙，否则很容易被狗发现。尽头的寨子里有三个卫兵，岗楼上那个人很难被发现，但要首先干掉他，才能悄悄解决剩下两个。爬上岗楼乘滑索潜入村寨。

Lambert那里有干扰不能获取Sadono保密电话的呼号，这一切都靠费舍尔了。往前走一点就会碰到Sadono和他的手下。躲起来等他走后迅速行动，干掉空地里和棚屋走廊上的两个卫兵，如果耽搁得太久，会被认为丢失目标而导致任务失败的。在下一座小屋前，Lambert告诉费舍尔，Sadono每天会变换两次密码，但他不会写下来，只是口头传

达给心腹。为了不打草惊蛇，最好的办法是偷听他们的谈话。继续跟踪，Sadono 分别会在经过三个院子时停下确认密码，只要听到其中任一段就算完成任务。Sadono 离开后，扫清院子里的看守进屋，潜入地道。

在精炼厂与Lambert的通讯会暂时中断，所以在一旦触发警报，他将不会被提醒。接下来要和 CIA 探员 Asrul Arifin 接头。干掉楼上和楼下的两个敌人。开门来到包装车间，上楼关灯后伺机将两个看守打晕。出门来到机房，拉下墙上的机关把机器开动起来可以隐藏费舍尔行动的声响。将里间的两名枪手干掉，找到墙角的Asrul。谈话之后，从密码门离开，回到上面后就可以恢复和Lambert的连络了。来到院子里，爬上左侧墙边的水管到屋顶。过天桥向右，揭开右侧屋顶尽头的盖子跳下去。把打枪的匪徒引到黑暗里打倒，然后将守在远处的匪徒也引过来干掉，不要惊动隔壁练沙袋的那个家伙。从后门来到有探照灯的院子，干掉守卫进门，就可以看到Sadono在用“明日潘多拉”连络。耐心等他联系完毕后去桌子上查看他的电脑。要注意 Sadono 会回来查看一次，同时还要小心屋里监视的摄像机。查看完电脑之后，从后门逃脱。刚一开门，就会被四个全副武装士兵包围。这个时候按照Lambert的指示，原地不动假装投降。等增援来的鱼鹰号向恐怖分子开火后，趁乱跑到悬崖边，乘鱼鹰号脱身，任务结束。

特工技能

游戏里一共有 4 种特工技能。

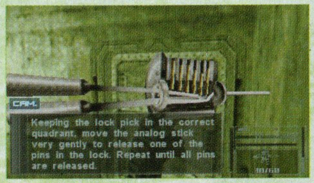
拆地雷

每个地雷上有 4 个缺口，要用滑杆慢慢地旋转，等到缺口的垫片变绿色的时候按 × 确定就装好了，把 4 个缺口都装好地雷就拆好了。注意拆除时是有时间限制的，如果来不及就取消重新来，时间到了的话地雷是会被引爆的。



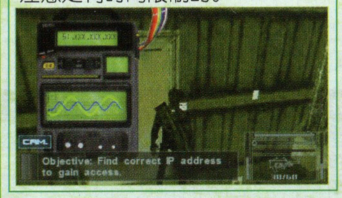
撬锁

很鸡肋的一个小游戏，用滑杆慢慢旋转直到锁开始动为止，然后按住那个方向直到锁打开。不知道这个小游戏有什么意义，因为每次你可以不需要撬锁而是直接用刀子把锁破坏打开……



Hack 电脑锁

屏幕上会出现一个小显示器，上面有两条波浪线。你要用滑杆控制蓝色线的大小跟外形，让其跟绿色线一样，然后按 × 确定。成功完成 4 次配对后，锁就会打开。注意是有时间限制的。



改变声音资料

左右选择要改变的声音（蓝色），□跟○来选择要替换的声音文件（绿色），L 跟 R 来确定长短，确定后按 × 开始替换。



任务 3 印度尼西亚，雅加达，自由印尼电视台

Television Free Indonesia,Jakarta,Indonesia

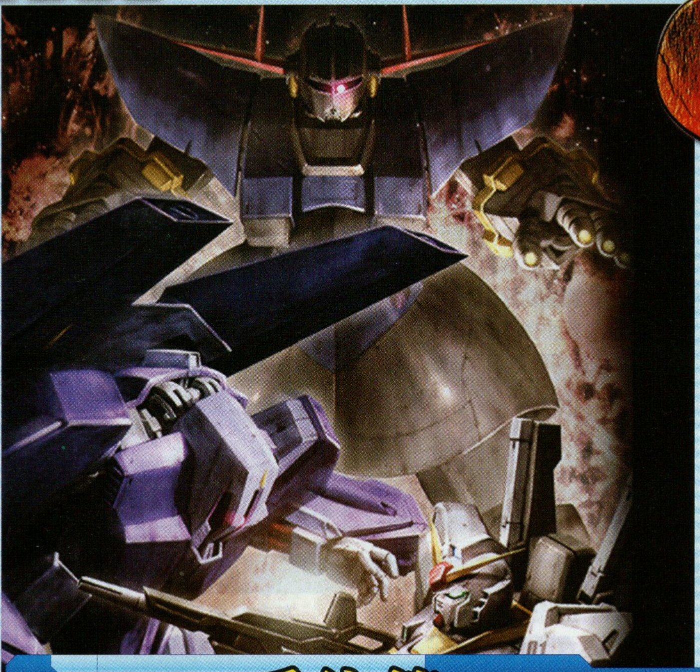
时间 2006 年 4 月 20 日 21 时 52 分 **目的** 逮捕 Suhadi Sadono

和Coen 谈话，或许是出于妒忌，她不相信Karlyhson能成功做内应，但费舍尔并不担心。从一旁的梯子爬下去，沿着绳子滑下去来到地面。下着倾盆大雨，这对费舍尔的隐藏很不利，不时发生的闪电会暴露他的藏身之地。走进小巷，打晕碍事的平民，在转弯处会碰到一个巡逻小队。这里的敌人十分警觉，稍微听到风吹草动就会用手电照过来，要小心对付。从转弯处进入小广场，利用左边的脚手架和滑索抵达右侧的屋顶，进入商店后从商店后门出去，藏在车后把路上的岗哨都引过来消灭。走到路尽头，从铁门翻进去来到花园。花园附近守着两个匪徒，把这两个家伙引出来干掉，再从下水道井口来到地下。在两条下水道里穿插行进，除了两个敌人，还要小心过道门上的监视器。

从出口的扶梯爬到发射站内，迅速躲到角落里躲避探照灯的巡查，然后伺机将中心塔楼上的看守击毙。切换到热视模式后发现草地里埋着地雷，趴在铁丝网上向顺时针方向前进，直到从另一排铁丝网爬进旁边的小院。开门进入值班室，把里面和附近的几个敌人引过来干掉。出门从汽车后面的花坛攀上高处，爬上屋顶。打碎天窗的玻璃，从那里下去来到电视台大厅。干掉守卫后进入大厅一角的电梯。Karlyhson就在电视台里，她被 Sadono 扣留在这里。沿着走廊向前，双扇门这一侧是一个环形走廊。这里有两个敌人驻守并装备着两台自动机枪。扫清走廊后进入两扇门的区域，这里有一个剧场和数个录音棚。通过光缆探头发现 Karlyhson 在一个录音棚里，首先去对面一间的调音台前把一个看守干掉，然后才能放心地找Karlyhson 接头。

Karlyhson 在前面带路，跟着她，等她打开眼球锁控制的大门。Coen 告诉费舍尔，Soth 已经知道Karlyhson的身分了，所以一定要保护她的安全。最好打灭所有的灯，消灭所有能看到的敌人，不要手下留情。往前 Karlyhson 会主动上去和游击队员搭讪，趁机在远处将这里的敌人全部击毙。打开第二个眼球锁后，进入左侧走廊，干掉两个枪手后沿着屋内的水管和屋梁爬进高处的通风口。来到演播厅里，Sadono正在那里演讲。这时动手要快，等他讲话结束就没时间下手了。不要管他的手下，躲在讲坛的幕布后面，等 Sadono 到来后伺机扔个闪光弹，将其挟持。有Sadono做人质，他的手下不敢开枪。挟持他打开两道眼球锁来到屋顶，Karlyhson 在那里等着你，交谈后坐直升飞机过关。





文 tsukuyomi、UT 攻略组 heianderen&gbatales

Gundam BattleRoyale

ガンダムバトルロワイヤル

本作是《高达 战争策略》的续作，前作是NBGI在PSP上开发的一款高达ACT题材的实验性质的作品，从本作的素质来看，厂商的确从前作成功地汲取了大量的经验和教训。本作的手感得到了非常明显的改良，而利用"一年战争"和"格林普斯战役"为主线贯穿的关卡让UC高达饭们感动不已。丰富的机体动作，大量的收集要素，以及"重力"、"地球"这样的隐藏关卡都让玩家乐于投入大量时间在本作的单机模式里。本次攻略也着重从单机模式入手，向玩家披露全关卡的要点提示以及游戏中必要的技巧和隐藏要素。

PSP
PlayStation Portable

高达 沙场混战

ガンダムバトルロワイヤル

◆NBGI◆ACT◆2006年10月5日◆日版◆1～4人
◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系统篇

基本操作

本作有3种操作方式，操作方式A为默认操作，以下是操作一览表。

动作	操作方式A	操作方式B	操作方式 C
移动	十字键		
快速移动	十字键相同方向连点两次		
菜单	START		
变换视点	SELECT		
变换锁定目标	滑杆		
弹反	受到敌人格斗攻击的瞬间防御		
主兵装	○	□	□
格斗	△	△	△
副兵装	□	R	○
冲刺	×	×	×
特殊攻击	○+△	□+△	□+△
防御	L	L	L
锁定	R	○	R
蓄力射击	L+○	L+□	L+□
蓄力格斗	L+△	L+△	L+△
切换武器	L+□	L+R	L+○
蓄力冲刺	L+×	L+×	L+×
超级模式	L+○+△	L+□+△	L+□+△
变形	×+□	R+×	×+○

盾牌的自动防御性能

玩过游戏的玩家会发现，有时明明没有做出任何防御动作，可受到敌人攻击后自己的HP依然没有丝毫减少。这是因为本作中的盾牌拥有自动防御的特性，当来自敌方的攻击正好打在盾牌的位置上时，系统会默认玩家防御住了这次攻击而不会有任何损伤。

此外，由于盾牌会因为耐久度的问题而损坏。当盾牌损坏后，机体再次防御格斗攻击便会受到损伤，但对射击武器依然是100%可防御的。（某些特殊攻击例外）

光线武器的威力递减

光线武器是本作使用频率最高的武器，也是大多性能优良的机体的主要远程武器。它的优点是：射速快，弹药量相对较多，威力也有相当的水准。不过需要注意的是，光线武器的威力会随着敌我双方距离的加大而减小。尽量保持中距离作战不但能够提高武器的命中率，也不会削弱武器本身的攻击力。

关于机体各项能力数值的解说

在关卡前的准备画面中，玩家可以用之前关卡里获得的点数对机体的能力进行改造。需要注意，各个机体的改造点数是分开计算的，想改造某个机体，就必须在之前驾驶它打穿关卡获得改造点。可改造的项目如下：



HP：机体的耐久力，提高机体在战场的生存几率，推荐修改。

装甲：使得机体不容易被击倒。

机动性：机体的行走速度，改造到最高时机体会由于移动速度太快而带来少许不便。所以只要机体本身的速度不慢，基本就没有改造这个的必要。

スラスター出力：该数值影响到推进器的TH槽容量、恢复速度以及机体可以上升的最大高度，泛用度不高，不推荐。

スラスター速度：推进器的推进速度，可适当强化。

レーダー性能：雷达，影响到机体的锁定范围，当改造点富裕时可考虑改造。

バランサー：机体落地时的硬直减少。

旋回速度：机体转向速度。

射击攻击：远程武器的攻击力，也是最为有用的改造项目，优先改造！

射击精度：提高远程武器的命中率。

格斗攻击：格斗武器的攻击力，喜欢近身战的玩家可以改造该项目。

格斗精度：提高格斗武器的命中率。

可恶的通信兵？

本作中机体可在三种情况下短时间保持无敌状态：一、特殊攻击（即消耗一条必杀槽的必杀技）；二、超级模式（消耗两条必杀槽后发动）；三、被对方打倒后起身。当即将受到攻击而又无法闪避时，可以考虑参照前面两种无敌方式为自己解围。不过本作中存在一个BUG，那就是在发动特殊攻击并命中对方的这一段时间里，如果自己的通信兵正在说话，那么该特殊攻击尽管从画面上看是正常实施了，但敌机却丝毫不受损伤……

侧闪取消（侧闪中×键）

十字键的左或右快速轻点两次就能做出侧闪的动作，这也是本作里回避敌人攻击的最主要手段。侧闪躲避的同时，用格斗武器或远程武器还击还处于硬直中的敌人也是基本的战术思想。在此要给各位介绍一个稍微高级一点的隐藏技巧，即侧闪取消。侧闪取消的好处是：

一、减少自己的侧闪距离，让敌人的预读落空，能更快做出下一次的攻击或闪避动作。

二、减小自己的侧闪时间。有经验的玩家都知道，自己虽然闪避开了敌方的炮火，可当自己侧闪完毕并反击过去时，敌人已可被确定反击的硬直也飞逝而去，侧闪取消正好可以打消这个时间差。

由于侧闪取消可以连续使用，只要玩家的输入节奏正确，就可以看到己方的机体已非常高的频率不停地做出侧闪动作。以此类推，当玩家想靠近敌机，又怕在前冲时被远程武器击中，就可用相同的方法取消前冲并快速侧闪、取消、前冲、取消……充分享受高速战斗的乐趣！



隐藏要素

过关特典

将各个势力通过后，都会有相应的奖励，具体如下。

奖励	条件
联邦与奥古机体通用	联邦～奥古路线通关
联邦与提坦斯机体通用	联邦～提坦斯路线通关
吉翁与奥古机体通用	吉翁～奥古路线通关
吉翁与提坦斯机体通用	吉翁～提坦斯路线通关
联邦机师培养可能	联邦路线通关
吉翁机师培养可能	吉翁路线通关
奥古机师培养可能	奥古路线通关
提坦斯机师培养可能	提坦斯路线通关
战役中可捕获敌机	全势力通关（“重力からの解放”、“地球をこの手に”除外）
“重力からの解放”隐藏关卡挑战可能	奥古路线通关
“地球をこの手に”隐藏关卡挑战可能	提坦斯路线通关
“ジャブローに散播く”隐藏关卡挑战可能	联邦搭配奥古或提坦斯任一路线，普通任务全S达成
“さすがだぞ、ウッディ君”隐藏关卡挑战可能	吉翁搭配奥古或提坦斯任一路线，普通任务全S达成
机体和机师的成长无限制	将包括隐藏关卡在内的所有关卡全S达成

隐藏机体

联邦	
机体	出现条件
ガンダム	“战いは宇宙へ”过关
プロト・ガンダム	一年战争全任务A级以上评价
ガンダム（MC）	“决战”A级以上评价
G3ガンダム	一年战争全任务S级
ガンキャノン	“南极条约违反”过关
ガンタンク	“ランバ・ラル特攻”过关
ジム	初期
ジム（WD）	“抵抗势力包围网”过关
陆战型ジム	初期
陆战型ガンダム	“空の狙击手”过关
陆战型ガンダム（ジム头）	“オデッサの激战”过关
ガンダムEz8	“武人の理想”A级以上评价
ジムスナイパーII	“上陆阻止作战”过关
ジムスナイパーII（WD）	“恶魔の棺”过关
ブルーディスティニー1号机	“迫击！トリプル・ドム”过关
ブルーディスティニー3号机	“追忆の果て”或者“星は瞬く”过关
NTアレックス	“雾が晴れたら”B级以上评价
フルアーマーガンダム	“宇宙要塞ア・バオア・クー”B级以上评价
ジムコマンド	“大河に隐れて”过关
ジムコマンド（宇宙战式样）	“白き狼”过关
ガンダム4号机	“ジャブローに散る！”S级评价
ガンダム5号机	“恐怖！起动ビグ・ザム”A级以上评价
ガンダム6号机（マドロック）	“ジャブロー降下阻止”B级以上评价
サム	“ジャブローに散撒く！”

吉翁	
机体	出现条件
ザクI	初期
ザクI（黑色三连星专用）	“无人の都市”过关
ザクI（ランバ・ラル专用）	“ランバ・ラル特攻”A级以上评价
ザクII（F）	初期
ザクII S型	“大河に隐れて”过关
ザクII S型（夏亚专用）	“恶梦が潜む场所で”B级以上评价
ザクII改	“ソロモン防卫战”S级评价
高机动型ザクR（シン・マツナガ专用）	“ソロモン撤退”S级评价
高机动型ザクR1－A（黑色三连星专用）	“绝对阻止领域”过关
高机动型ザクR－2（ジョニー・ライデン专用）	“ジャブローに散る”A级
ドム	“オデッサ最前线”过关
リック・ドム	“战いは宇宙へ”过关
リック・ドム（夏亚专用）	一年战争所有关卡A级以上
アッガイ	“宇宙に望み托して”过关
ハイゴッグ	“ジャブロー降下作战”A级以上评价
ズゴック	“战いは宇宙へ”过关
ズゴック（夏亚专用）	“开かれる扉”A级以上评价
ギャン	“コンスコン强袭”B级以上评价
イフリート改	“オデッサ最前线”过关
ゲルググ	“ソロモン防卫战”S级评价
ゲルググS型	“ソロモン撤退”S级评价
ゲルググS型（夏亚专用）	“テキサスの攻防”A级以上评价
高机动型ゲルググ（ジョニー・ライデン专用）	“サラブレッドの二人”过关
高机动型ゲルググ（シン・マツナガ专用）	“悲しみを乘り越えて”过关
ゲルググキャノン	“宇宙要塞ア・バオア・クー”过关
アプサラスII	“震える战场”A级以上评价
ケンプファー	“クリスマス作战”A级以上评价
ビグザム	“ソロモン撤退”S级评价
エルメス	“决战”A级以上评价
アッグ	“中米补给战线”S级评价
ゾゴック	“忍び寄る足音”S级评价
サイコミュ高机动试验用ザク	“宇宙要塞ア・バオア・クー”A级以上评价
ジオング	“决战”A级以上评价
パーフェクトジオング	一年战争所有关卡A级以上
キャスバル专用ガンダム	所有关卡S级评价
グフ	“ランバ・ラル特攻”B级以上评价
グフカスタム	“オデッサの激战”过关
サク	“すごいぞ、ウッディ君”过关
サク（シャア专用）	“すごいぞ、ウッディ君”过关

奥古	
机体	出现条件
ジムII（AEUG）	初期
リック・ディアス	初期
リック・ディアス（R）	“月の里侧”A级以上评价

奥古	
机体	出现条件
百式	"ジャブローの风" B级以上评价
ガンダムMk－Ⅱ（AEUG）	"黒いガンダム" B级以上评价
Zガンダム	"ホンコンシティ" A级以上评价
ゼータプラス（地上专用）	"キリマンジャロ" A级以上评价
ゼータプラス（C1）	"重力からの解放" 过关

提坦斯	
机体	出现条件
ハイザック（TITANS）	初期
ハイザック（E.F.F）	"ジャブローの风" S级评价
マラサイ	"月の里侧" B级以上评价
アッシマー	"脱出阻止作战" 过关
ガンダムMk－Ⅱ（TITANS）	"黒いガンダム" B级以上评价
メッサーラ	"星海突破线" A级以上评价
サイコガンダム	"キリマンジャロ" A级以上评价
ジムⅡ（E.F.F）	初期

机师出现一览

联邦	
名字	出现方法
アムロ・レイ	"战いは宇宙へ" A级以上评价
カイ・シデン	"南极条约违反" 过关
ハヤト・コバヤシ	"ランバ・ラル特攻" 过关
シロー・アマダ	"震える战场" A级以上评价
クリスチーナ・マッケンジー	"雾が晴れたら" A级以上过评价
マット・ヒーリィ	"空の狙击手" 过关
エイガー	"ジャブロー降下阻止" S级评价
ユウ・カジマ	"追迹の果て" A级以上评价
ルース・カッセル	"ジャブローに散る！" S级评价
フォルド・ロムフェロー	"恐怖！起动ビグ・ザム" A级以上评价

吉翁	
名字	出现方法
シャア・アズナブル	"恶魔が潜む场所で" 或 "开かれる扉" A级以上评价
ランバ・ラル	"ランバ・ラル特攻！" A级以上评价
ガイア	"无人の都市" A级以上评价
アイナ・サハリン	"震える战场" A级以上评价
バーナード・ワイズマン	"クリスマス作战" S级评价
ノリス・パッカード	"武人の理想" A级以上评价
ケン・ビーダーシュタット	"オデッサ最前线" A级以上评价
ニムバス・シュターゼン	"强夺の果て" A级以上评价
シン・マツナガ	"ソロモン撤退" S级评价
ジョニー・ライデン	"ジャブローに散る！" A级以上评价
ララァ・スン	"决战" A级以上评价
ドズル・ザビ	"ソロモン撤退" S级评价

奥古	
名字	出现方法
カミーユ・ビダン	"黒いガンダム" A级以上评价
クワトロ・バジーナ	"ジャブローの风" S级评价
アムロ・レイ	"キリマンジャロの岚" A级以上评价
エマ・シーン	"月の里侧" A级以上评价

提坦斯	
名字	出现方法
ジェリド・メサ	"黒いガンダム" A级以上评价
フォウ・ムラサメ	"キリマンジャロの岚" S级评价
パプテマス・シロッコ	"星海突破线" A级以上评价
ブラン・ブルターク	"脱出阻止作战" A级以上评价

关卡攻略提要

联邦篇

一 地球反击作战

1 砂上の侦察部队

级别：D
敌人：初期：ZAKU Ⅰ ×2，ZAKU Ⅱ ×3，GALLOP ×1
攻略要点：非常简单的一关，敌人的配置方面只有扎古而已，而且数量并不多。开局之后相继击毁三台扎古即可过关，战斗时间剩余9分10秒左右出现敌人援军。建议先将扎古引到远离战车处解决，最后攻击战车。
S级要点：能否在初期以最快速度击毁三台扎古，是本关取得S级的要点。

2 胜利の身代金

级别：C
敌人：ZAKU Ⅰ ×4，ZAKU Ⅱ （F） ×1
攻略要点：将分布在地图上的总共七个货物搬运到运输机上即可过关，另外搬运至少四个货物，待时间结束运输机安全飞离也可过关。比较考验操作的一关，需要玩家能够熟练地操作加速、定位等技巧。剩余时间4：00开始每隔一分钟左右出现一台扎古，靠近东北方货物时出现一台扎古。
S级要点：获得S级必须将七个货物全部搬运上飞机，时间也不能拖得太长。

3 大河に隠れて

级别：D
敌人：ZAKU Ⅱ （F） ×5，ACGUY ×2
攻略要点：敌人分三批出现，全部击毁后过关。虽然出现了新机型阿盖，不过实力并不是很强，而且有僚机帮助，非常简单的一关。
S级要点：尽快过关并保证HP残存量高，僚机是否被击毁并不影响过关评价。

二（A）ヨーロッパ战线

1 上陆阻止作战

级别：C
敌人：ZAKU Ⅱ （F）×2，ZAKU Ⅱ （S）×1，ACGUY ×3，GOUF ×1
攻略要点：同"大河に隠れて"非常相似的一关。敌人同样分三批出现，全部击毁后出现老虎。只是关卡限定时间只有三分钟，必须速战速决。
S级要点：因为本关卡时间比较少，尽量快速过关以保证时间上的得分。

2 雪の遭难者

级别：C
敌人：ZAKU Ⅱ （S）×1，ZAKU Ⅱ （F）×4，GOUF ×2
攻略要点：初期出现两台扎古和一台老虎，全部击毁后回运输机一次，同时任务目标变为战场脱离，移动到地图最南面后过关。
S级要点：战场脱离任务开始后敌人出现援军，将所有敌人全部消灭后尽快脱离战场。

3 ランバ・ラル特攻

级别：A
敌人：ZAKU Ⅰ ×6，ZAKU Ⅱ （F） ×3，GOUF ×1
攻略要点：本关的任务是保护白色要塞并击败青色巨星。开局后敌人的扎古不断出现，击毁总共八台扎古后兰巴拉尔袭来。兰巴拉尔的速度相当快，建议SP攻击直接秒杀，或者当他攻击白色要塞时上前格斗。
S级要点：本关获得S级评价难点是HP的残存量，面对青色巨星这样的王牌机师只要能保证HP残存量获得高分，总评就不会太低。



▲兰巴拉尔可以说是游戏初期最强的敌人。

二 (B) オーストライア战线

1 抵抗势力包围网

级别：C
敌人：ZAKU Ⅱ (F) ×3，HY-6066×3，ZANZIBAR×1，ACGUY×3
攻略要点：本关的目的是击毁吉翁军的母舰，母舰在船坞中，将其击毁即可过关。初期击毁一台扎古和一台冬蟹后出现三台敌人的援军。攻击母舰后出现一台扎古，击毁后出现三台阿盖。本关的敌人还是相对较多的，不过并不强，仅仅以过关为目标的话相当简单。
S级要点：将包括三台阿盖在内的所有敌人消灭后击毁母舰。

2 恶魔の棺

级别：C
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×3，ZAKU Ⅱ (S)×1，GALLOP×1，
攻略要点：注意！本关不可将战车击毁。将战车击毁或战车到达战场边缘都将判定为作战失败。本关的任务是击毁战车的炮台以及在场的敌人，炮台在战车的前方和上方共三个，建议使用格斗武器。另外需要注意的是僚机会攻击战车。
S级要点：将初期的两台扎古消灭后立刻拆下三个炮台即可。

3 南极条约违反

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×8，DOM×4
攻略要点 本关的目的是保护核储藏库不被破坏。限定时间五分钟过后核储存库未被破坏则过关。开局后会不断出现扎古和老虎，击毁十台后肯驾驶大魔出现，建议使用SP攻击对付。如果觉得实在对付不了肯，可以拖延时间，直至过关。
S级要点：将所有敌人消灭，并击毁肯的大魔。当然前提条件是不能消耗太多HP。

三 オデッサ作战

1 空の狙击手

级别：C
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×1，ACGUY×1，GAW×1，Z GOK、ZAKU Ⅱ (F)、ACGUY无限
攻略要点：直至限定时间结束一直保护狙击型吉姆不被击破。本关敌人会源源不断地出现，不过在战场上的敌人不会超过两台。狙击型吉姆不会主动攻击敌人，而且会跟着玩家行动，所以不用太过担心，玩家只需要专注于杀敌即可。
S级要点：因为敌人是无限出现的，所以消灭的敌人越多得分越高，尽量多杀敌吧。

2 迫击！トリプル·ドム

级别：A
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×4，ZAKU Ⅰ×1，DOM×3
攻略要点：又是一场保卫白色要塞的战役。初期有五台扎古分两批袭来，不过并不构成威胁。将其击毁后黑色三连星出现，相比之前交手的肯和青色巨星，这三人的个人能力并不强。但是注意如果自身机体能力并不强的话千万不要以一敌三，非常危险。需要的话可以放一、两个去攻击白色要塞。另外建议当黑色三连星出现时就使用SP攻击放倒一个，可以减少很多压力。本关获得A级以上评价后出现隐藏关卡“骑士の本怀”。
S级要点：将黑色三连星击毁是前提，另外必须保证自身和白色要塞HP的残存量。

3 骑士の本怀

级别：A
敌人：GOUF×2，EFREET CUSTOM×1，GALLOP×1，GOUF、DOM无限
攻略要点：初期目标击毁吉翁的战车，当战车逃离至区域外时则作战失败。注意初期的敌人援军是无限的，不要将大量精力放在MS上。将战车击毁后林巴斯出现，他会疯狂地进攻，依然建议SP攻击，不过要注意攻击的时机，因为当EXAM启动时是处于无敌状态的。
S级要点：如果有较强实力的话即便初期不消灭大量敌人，也可以得到S级，不过前提条件是HP残存量足够多。如果没有信心在林巴斯的猛攻下全身而退，那么初期可以快速消灭敌人来赢取足够多的得分。

4 オデッサの激战

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×2，GOUF×2，DOM×6，HLV×1
攻略要点：目标击毁敌人的HLV。初期的敌人为一台扎古，两台老虎和一台大魔。击毁HLV后开始脱离战场，同时出现五台大魔和一台扎古的援军。后期的援军实力不俗，自身机体能力不是非常强的话建议直接脱离战场。本关获得A级以上评价后出现关卡“武人の理想”。
S级要点：如果没有HP消耗并短时间过关的话，后期的援军可以不用理睬，一样能拿S级评价。否则，一个援军1500分的肥肉是不能放过的。

5 武人の理想

级别：A
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×2，ZAKU Ⅱ (S)×4，GOUF CUSTOM×1
攻略要点：保卫待机中的钢坦克。钢坦克有三台，没有全部被破坏就不会作战失败。将初期六台扎古击毁后诺里斯出现。诺里斯相当地灵活，不过在击毁钢坦克前他不会攻击玩家，所以大可在钢坦克边上守株待兔。
S级要点：不能有任何一台钢坦克被击毁。



6 震える战场

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×9，GOUF×1，APSARAS II×1
攻略要点：爱娜出现前敌人会不断增加援军，除了尽量多的杀敌外，还必须保护西罗不被击毁。大约2'00左右爱娜出现，攻击力非常强，注意不要离的太近，不过如此庞大的目标要击坠也并非难事。
S级要点：在爱娜出现前尽量多的击破敌人，并且保证EZ8的HP够多。

7 战いは宇宙へ

级别：A
敌人：Z GOK、ACGUY无限
攻略要点：保卫联邦的战舰不被击毁。战舰在船坞中，离敌人出现地点有相当远的一段距离，只要玩家不断吸引敌人火力战舰就不会有危险。敌人的机型方面都是海战用的阿盖和魔蟹。本关之所以有A级别，是因为敌人的援军相当频繁，而且火力很猛。海战时注意射击的角度，尽量使用跳跃后的高角度射击。
S级要点：战舰的HP、自身的HP都必须保持高残存量，能否取得S级取决于可以击毁多少敌机。

四 (A) ソロモン攻略战

1 ソロモン攻略战

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ (F)×2，RICK-DOM×3，MUSAI×1
攻略要点：本关的MS出奇地少。初期将炮台全部击毁后吉翁与联邦的战舰出现，击毁吉翁的战舰并保护联邦的战舰进入敌人的基地内。除了宇宙用大魔稍稍有些难缠外，本关还是相对比较简单的。过关评价A以上出现关卡“白き狼”。
S级要点：敌全灭、击毁吉翁战舰。作到以上两点并保证足够的HP残存量。

2 白き狼

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ (F)、GELGOOG、RICK-DOM无限，GELGOOG (HM) SM×1
攻略要点：保卫联邦母舰成功脱离战斗区域。本关中可以随意使用超兵器，虽然攻击力相当强，不过准度也实在是不敢恭维，如果觉得麻烦可以不使用。大约1分40秒左右白狼出现，机动性相当高，注意别让他靠近。过关评价A以上出现关卡“雾が晴れたら”。
S级要点：打败白狼，并保持足够多的HP残存量。

3 雾が晴れたら

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ FZ×1，GELGOOG×4，KAMPFER×1
攻略要点：目标为保卫联邦的建筑以及ALEX。消灭初期的敌人后巴尼驾驶扎古与京宝梵一同出现。京宝梵出现后直奔联邦的建筑，而巴尼会一直缠着玩家。建筑被攻击后克丽斯出现，之后任务转变为保护ALEX，不过凭ALEX的表现根本不需要保护。建议先攻破巴尼，之后和克丽斯联手解决

京宝梵。
S 级要点：保证 HP 残存量和时间，取得 S 级并不困难。

4 ソロモン潜入

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ（F）×6，RICK—DOM×4
攻略要点：所罗门要塞内的战斗。初次进入会有迷路的感觉，其实只要不断前进即可。要塞中的门锁定后靠近自动打开。几乎每个房间都有敌人埋伏，进入前作好攻击的准备。最后的门位于墙壁中央，打开后发现魔霸，则成功过关。过关评价 A 已经出现关卡“コンスコン强袭”。
S 级要点：最短时间来到魔霸所在的房间，是取得 S 级的关键。

5 コンスコン强袭

级别：A
敌人：RICK—DOM×12，MUSAI×1
攻略要点：实际上相当简单的一关，不知道为什么会有 A 级难度……本关的目的是保护白色要塞，虽然敌人会不断援军，不过在场的敌人并不多。将十二台大魔击毁后吉翁的战舰出现，轻松击坠后过关。过关评价 A 以上出现关卡“テキサスの攻防”。
S 级要点：包括战舰在内敌全灭。关键点是在限定时间内消灭十二台大魔，并不困难。

6 テキサスの攻防

级别：A
敌人：GYAN×1，GELGOOG（S）CA×1
攻略要点：相当难的一关。初期是玩家与强人的一对一决战，当强人 HP 少于 1/3 时夏亚出现。本关中的夏亚异常恐怖，以超高速的机动性回避射击，并不断接近玩家。建议不停移动摆脱夏亚的追击，当 SP 槽蓄满后利用 SP 攻击给予夏亚致命一击。也可以防御后使用格斗攻击。需要注意的是，当夏亚 HP 极少时会离开。
S 级要点：本关取得 S 级的关键是击毁夏亚，比较可行的方法是 SP 攻击。不过如果自身 HP 残存量太少的话，即便击毁夏亚也很难取得 S 级。



▲对付如此疯狂的夏亚，防守格斗反击是最合理的攻击方式。最后用 SP 攻击给予夏亚致命一击。

7 恐怖！机动ビグ・ザム

级别：A
敌人：ZAKU Ⅱ（F）、RICK—DOM 无限，BYG—ZAM×1
攻略要点：消灭完初期的敌人后出现吉翁的母舰，之后不断有敌人的援军出现。大约 9 分 15 左右魔霸出现，之后应将全部火力集中在击毁魔霸上。对付魔霸时注意，魔霸有光线武器防御的粒场，必须使用实弹系武器才能对其造成伤害，所以本关使用的机体需要格外注意。另外尽量不要上前格斗，虽然格斗也可以对其造成伤害，不过万一被踩到或撞到，没有多少 MS 可以顶得住几次。
S 级要点：在击毁魔霸前必须将吉翁的战舰击毁。



▲魔霸的火力非常恐怖，注意不要靠的太近。另外注意使用实弹系武器攻击。

四（B）ジャブロー防御战

1 ジャブロー降下阻止

级别：B
敌人：ZAKU Ⅱ（F）×2，ZAKU Ⅰ×1，ACGUY×2，HY—GOGG×2，ZOGOK×1，GAW×1
攻略要点：这一关的任务是阻止吉翁的运输机到达查布罗基地入口。开局后敌人会分三批前来进攻，总共十台 MS。吉翁的运输机在 9‘15 左右出现，将十台 MS 全部消灭则过关。
S 级要点：将吉翁的运输机击毁。需要注意的是，即便没有将运输机击毁也可以过关，所以不要在运输机出现前就将所有敌人都消灭了。

2 地下防御战线

级别：B
敌人：Z GOK×1，ACGUY×2，ACGX5，ZOGOK×2
攻略要点：查布罗基地内的战斗，任务为保卫中心建筑不被破坏。基地内的地形比较复杂，注意观测地图。初期敌人会不断出现援军侵袭基地，消灭八台MS后敌人援军出现。过关评价 A 级以上出现关卡“银岭を渡る”
S 级要点：将敌人全灭即可。

3 银岭を渡る

级别：B
敌人：GAW×1，ZAKU Ⅱ（F）、DOM 无限
攻略要点：同“空の狙击手”一关如出一辙，只不过场地换成了雪山。在限定时间内保护狙击型吉姆，并且敌人会无限地增援。过关评价 A 级以上出现关卡“海底を探して”。
S 级要点：同“空の狙击手”，尽量多地杀敌。

4 海底を探して

级别：B
敌人：Z GOK、ACGUY、HY—GOGG 无限
攻略要点：将散落在海中的货物搬运上战车，并保护战车离开战斗区域。9分30秒左右战车出现，5 分 30 秒左右离开，期间敌人会不断增援，不过同时出现数量不多。本关主要保护战车即可，即使不搬运货物也一样可以过关。
S 级要点：搬运完所有货物可以加不少得分，不过只要杀敌数足够多，即便不搬运也一样可以得 S 级。

5 ジャブローに散る

级别：A
敌人：Z GOK×2，Z GOKCA×1，ACGUY×4，ACG×1
攻略要点：又是在查布罗基地内的战斗，任务同样是保卫中心建筑，不过此关的重点是如何对付夏亚。初期敌人的数量相对较多，全部消灭后夏亚连同两台阿盖出现。使用 SP 攻击或防御后格斗反击都是有效的进攻手段，不推荐移动射击，毕竟在狭小的空间中高速移动并无优势，况且对手又是皇牌机师。
S 级要点：快速过关并保持 HP 高水平。

五 ア・バオア・クー攻略战

1 星は瞬く

级别：A
敌人：GELGOOG×2，RICK—DOM×6，ELMETH×1
攻略要点：将所有炮台和基地的门破坏，进入内部后过关。将初期敌人全部消灭后拉拉出现，需要注意的是拉拉在使用浮游炮进攻时属于SP攻击状态，任何攻击无效，如果玩家的机体机动性不高的话，建议进入无敌状态，否则很难躲过浮游炮的攻击。如果实在对付不了拉拉，可以将所有炮台和门破坏后脱离战场过关。过关评价 A 级以上出现关卡“追迹の果て”。
S 级要点：将拉拉击破。

2 追迹の果て

级别：A
敌人：GELGOOG×2，BLUE DESTINY×1，RICK—DOM×5
攻略要点：殖民星上的战斗。同地面战斗不同，殖民星上射击时需要考虑射击角度，尽可能在每次射击时预算提前量。9 ‘15 左右林巴斯出现。BD 的火力很强，不过机动性并不是非常出众，尽量利用 SP 攻击秒杀，一旦 EXAM 启动后 BD 的机动性将变地非常可怕。
S 级要点：本关的要点就只有 HP 残存量而已。

3 宇宙要塞ア・バオア・ク

级别：A
敌人：ZAKU Ⅱ（F）×15，GELGOOG×23，RICK—DOM×10，PSYCOMMU—ZAKU×1，GELGOOG CANNON×1
攻略要点：阿保亚克要塞内的战斗，地形和所罗门要塞一样。初期沿着要塞外圈一直前进即可，每过一个路口都会有敌人出现。在尽头进入要塞内部房间，迎战勇士加农。将勇士加农等三台MS消灭后出现要塞脱出任务，移动到脱出地点后过



▲最后将宇宙实验型扎古击毁，才可能得到 S 级。

关。过关评价A级以上出现关卡“真红の稲妻”。S级要点：当脱出任务出现时不用急着离开，开启内部的门后出现大量敌人援军。最终将宇宙实验型扎古击毁后过关。

4 真红の稲妻

级别：A
敌人：ZAKU Ⅱ (F) ×2，GELGOOG×2，RICK–DOM×5，GELGOOG (HM) JR×1，MUSAI×1
攻略要点：又是殖民星上的战斗，任务为保卫联邦军的战舰。消灭初期三批敌人后吉翁军的战舰与杰尼出现，将杰尼击破后过关。对付杰尼依然以SP攻击和防御格斗反击为主。
S级要点：将杰尼击破前先击破吉翁军的战舰。

5 决战

级别：S
敌人：GELGOOG (S) ×5，RICK–DOM×4，ZEONG×1，GELGOOG CANNON×1
攻略要点：开局后夏亚就穷追不舍地猛攻，每次对吉翁号造成伤害都会出现敌人的援军。吉翁号的攻击非常凶猛，玩家必须不停地移动摆脱夏亚的追击，并寻找机会反击，尽可能保留一次SP攻击的机会。吉翁号HP1/4左右时连同玩家进入基地内。注意！进入基地内后紧接着夏亚会使用SP攻击，建议玩家使用SP攻击先下手为强。
S级要点：将所有援军全部消灭。



▲进入基地后，夏亚立刻发动SP攻击，注意提前做好准备。

奥古篇

一 グリプス战役 宇宙

1 グリプス潜入

级别：C
敌人：GMⅡ (E.F.F) ×11
攻略要点：非常简单的一关，沿着基地外围一直前进，途中有不少敌人埋伏，不过都是吉姆而已，构不成威胁。最后进入基地内部后过关。
S级要点：将所有敌人全部消灭。基地外围最深处隐藏着敌人，很容易被忽略。

2 黒いガンダム

级别：B
敌人：GMⅡ (E.F.F) ×2，HI–ZACKU (TITANS) ×6，GUNDAM MK Ⅱ (TITANS) ×1
攻略要点：保护高达MK Ⅱ不被击破，并成功脱离战区。初期敌人的火力很猛，注意迅速击破正在攻击卡缪的敌人。当初期的敌人都被击毁后杰利德出现，能力并不是很强。将其击破后MK Ⅱ开始向区域外移动，成功脱离后过关。
S级要点：MK Ⅱ脱离前将敌人全部消灭。

3 月の里侧

级别：A
敌人：HI–ZACKU (TITANS) ×7，MARASAI×3
攻略要点：保卫阿伽玛离开战斗区域。1分40左右杰利德驾驶玛拉塞出现。总体而言本关虽然是A级但并不是非常难，阿伽玛在两分钟内就可以脱离战场，僚机方面有卡缪的MK Ⅱ做保障，即便玩家什么都不做也可以轻松过关。敌人新机型玛拉塞具有充气假人的功能，注意及时切换锁定目标。
S级要点：阿伽玛脱离前将敌人全部消灭。

4 交错する野心

级别：A
敌人：GMⅡ (E.F.F)、HI–ZACKU (TITANS)、MARASAI无限，MESSALA×1，ALEXANDRIA×1
攻略要点：本关的任务是击坠提坦斯的战舰。初期的敌人即将被全部消灭时战舰从基地内开始移动，紧接着西罗克出现。西罗克的能力很强，如果应付不了的话，直接将战舰击毁就可过关。
S级要点：将西罗克击破后再击毁战舰。

二 グリプス战役 地上

1 ジャブローの风

级别：B
敌人：GMⅡ (E.F.F) ×1，HI–ZACKU (TITANS) ×4，HI–ZACKU (E.F.F) ×1，MARASAI×1，BASE×1
攻略要点：目标破坏查布罗市的基地建筑。开局后从左边饶过门进入市内，市内的敌人比较密集。9分15秒左右杰利德在门外出现。本关只需要将基地破坏，然后脱离战场即可。过关评价A级以上出现关卡“空を翔る法”。
S级要点：将包括杰利德在内的所有敌人消灭后破坏基地，最后脱离战场。

2 空を翔る法

级别：B
敌人：GMⅡ (E.F.F) ×4，HI–ZACKU (TITANS) ×1，MARASAI×1
攻略要点：本关是搭载飞行器的空战，但是事实上在飞行器上并不利于战斗，最大的问题是无法随时获得敌人的位置。建议开局后便脱离飞行器。本关的敌人并不多，也没有皇牌机师，非常简单的一关。只是注意不要踩到水中的水雷。
S级要点：本关没有附加的分数，保证快速解决敌人并无伤就可以轻松获得S级。

3 アウドムラ脱出

级别：A
敌人：GMⅡ (E.F.F) ×1，HI–ZACKU (TITANS) ×3，MARASAI×1，ASSHMAR×1
攻略要点：保卫运输机安全脱离。同样是空战，依然建议不要使用飞行器。敌人的目标是运输机，时常会飞到运输机的上方攻击。建议开局后直接跳上运输机守株待兔。将初期敌人全部消灭后布朗出现，虽然布朗并不是很强，不过机体的机动性很高，特别是MA形态。
S级要点：首先是击毁布朗，其次保证运输机的HP不至于太低。

4 ホンコン・シティ

级别：S
敌人：HI–ZACKU (TITANS) ×2，PSYCHO GUNDAM×1
攻略要点：可以说是除了特别关卡外最难的一关。精神力高达会不断地接近玩家，而且移动速度绝对比普通的MS要快的多，一旦接近后就有被秒杀的危险。如果玩家的机体机动性能足够高的话可以在城市内打游击战，不过笔者并不赞同这种打法，因为建筑物实在太多，不利于移动。笔者推荐一种打法，仅供参考：首先是选择机体方面，必须选择有实弹系武器的机体，如果SP攻击是实弹系武器 更佳。开局后找一个最高的建筑物并设法跳到建筑物上，然后防御等待空中的运输机接近，抓住时机跳上运输机上等待SP槽蓄满（如果驾驶Z高达或有飞行能力的机体则可直接飞上运输机或在空中蓄满SP槽），其间一旦有机会攻击精神力高达千万不要放过。待SP槽满后击坠运输机并跳下进入无敌状态，争取在无敌时间内击毁精神力高达，如果SP攻击是实弹系无敌的话则用SP攻击。当精神力高达HP小于1/3时出现援军。
S级要点：将运输机、援军和精神力高达全部击破，并且自身HP不至于太少。本关对于时间并无太苛刻要求。



▲精神力高达会紧追不舍，不过只要一直防御就不会有危险。

5 岚の前

级别：A
敌人：HI–ZACKU (TITANS) ×8，MARASAI×12，ASSHMAR×1，
攻略要点：保卫运输机离开战斗区域。敌人从开局后就会不断地增加兵力，并且几乎都是搭载飞行器出场。本关除了敌人数量不少以外，并没有太大的难点，而且僚机的实力不俗。4'20左右运输机出现，2'20左右离开。运输机离开后任务变为战场脱出，脱出后过关。
S级要点：将敌人全部消灭。

6 キリマンジャロの岚

级别：S
敌人：HI–ZACKU (TITANS) ×11，MARASAI×1，ASSHMAR×2，PSYCHO GUNDAM×1
攻略要点：本关的敌人相当多，增援也很频繁。将第一波敌人援军消灭后风出现，不过本关中的精

神力高达并不像香港那关如此疯狂，玩家大可不必太在意精神力高达的存在，不过注意不要太接近。第二波敌人援军消灭后杰利德出现，尽量在远离精神力高达的地方与他交战。总体而言本关虽然是S级，不过难度并不是非常高。

S级要点：将所有敌人全部击破，并保证自身HP残存量较高。僚机被击毁与否并不影响评价。

7 重力からの解放

级别：S

敌人：能在宇宙中作战的所有机体

攻略要点：本关何止S级……限定30分钟内，必须击破二十六轮总共五十八台机体，何况其中不乏Z高达、魔霸之类的角色，建议将较强的机体能力加满后再来挑战。赢得本关的胜利，除了需要强力的机体、过硬的技术外更需要运气，所以即使屡次失败也不要放弃，可能下一次就是成功。以下笔者为各位玩家提一些建议。首先，在对五十八台机体的战斗中，任何人都没有办法保证不被击中，所以在别的关卡中并不是非常重要的HP与装甲，在本关中尤其重要，势必要加满。其次就是SP攻击的使用，使用SP攻击时机体是处于无敌状态的，我们必须好好利用这一特点，在对战速度超高的敌人时尽量提前秒杀。

S级要点：无要点，本关可以通过的话只可能是S级。

隐藏关卡：ジャブローに散播く！

级别：S

敌人：SAKUX89，SAKUCAX1

攻略要点：纯粹搞笑的一关。名为SAKU的不明机体降下查布罗，实力非常弱，不过数量绝对多。不能小瞧了米粒般的攻击，在九十台SAKU的火力下再强的机体也将受到损伤。将八十九台SAKU全部消灭后夏亚专用SAKU出现，速度相当快，不用SP攻击还真不容易搞定。

吉翁篇

一 北美战线

1 西部警戒网

级别：D

敌人：GM×4，MBT×5，BIG-TRAY×1

攻略要点：游戏的第一关，相当简单，敌人不会构成很大威胁，可以先熟悉下操作。如果动作够快，在一分钟内干掉初期敌人，那么敌人增援BIG-TRAY会出现，将其干掉后即可过关。

S级要点：击破BIG-TRAY并保证自机有一定的残存HP。

2 荒野に散る机密

级别：C

敌人：GM×9，GM（G）×3

攻略要点：本关要将散落在地图上的五个物资箱搬运到运输机上。从4分半开始，每过一分钟就会出现一批敌人。注意及时消灭，以防物资箱被毁坏。搬运完全部的物资箱后，运输机会起飞。这时敌MS会源源不断地出现，要保护好运输机安全脱离战场。

S级要点：抓紧时间搬运完全部的物资箱，并保证运输机有一定的残存HP。

3 大河に隠れて

级别：D

敌人：GUNTANK×1，GM（G）×5，61-MBT×2，CANNOM×4， MISSILE CANNON×4

攻略要点：相当简单的一关，而且还有同伴帮忙。先摧毁地图上所有的加农炮，然后击破敌基地大门，并到达基地大门即可过关。想快速过关的话可以无视击破基地大门时出现的钢坦克和增援的敌MS。

S级要点：全灭敌人，并保证自机有足够的残存HP。同伴的存活对结果无影响。



二（A）ヨーロッパ战线

1 上陆护卫作战

级别：C

敌人：GM×5，GM（G）×9，GM SNIPER Ⅱ×2

攻略要点：本关是要保护好降下的三台友军MS，战斗开始半分钟后第一台友军MS会降下。等三台都降下完毕过一段时间后，到达指定位置脱离战场即可。本关的敌人会源源不断出现，特别要注意的就是GM SNIPER Ⅱ了，不能让友军被他们击破。

S级要点：抓紧时间多杀敌，同时保证友军不受大的伤害。

2 无人の都市

级别：B

敌人：GM（G）×3，GUMDAM（G）×4，BIG-TRAY×1

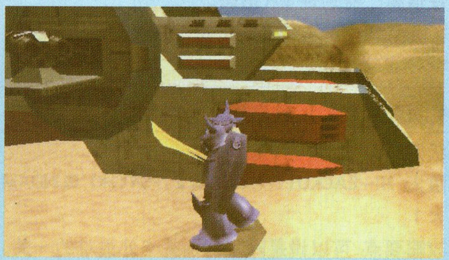
攻略要点：和同伴一起消灭初期的两架敌MS后，敌陆战艇就会出现，将其消灭后再撤退到指定位置即可过关。如果在90秒内击破敌陆战艇，那么敌ACE西罗会率领两MS登场。超过这个时间，登场的则是两台普通MS。

S级要点：迅速击破敌陆战艇并击败敌ACE，同时保证过关时自机有足够的残存HP。

3 ランバ・ラル特攻

级别：A

敌人：RX-78 GUNDAM×1，GUNTANK×1，



GUNCANNON×1

攻略要点：本关任务是要和青色巨星并肩作战，击破敌新锐战舰“木马”。初期敌人只有钢坦克，将其击破后钢加农登场。中途敌ACE阿姆罗会驾驶GUNDAM出现，他的行动相当敏捷，建议使用SP攻击将其快速干掉，同时还要保护好兰巴拉尔。

S级要点：击败敌ACE，同时也要保证自机和青色巨星有足够的残存HP。

二（B）オーストライア战线

1 白い野犬たち

级别：B

敌人：GM（WD）×2，GM SNIPER Ⅱ（WD）×1，MIDIA×1

攻略要点：初期只有一架MS和敌运输机，迅速干掉他们。过一段时间后我方运输机出现，同时敌狙击高达出现。要保护好我方运输机不被击落，成功脱离战场。

S级要点：全灭敌兵并保证我方运输机有足够的残存HP。

2 悪夢か潜む场所で

级别：B

敌人：GUNTANK×1，GM（G）×4，GM SNIPER Ⅱ×1，61-MBT×5 FLY-MANTA×4 CORE-FIGHTER×1

攻略要点：本关要和友军一起全灭敌人。消灭初期的MS后，敌援军登场，不过敌军实力不是很强，只要注意下友军即可。

S级要点：过关时保证自机和友军有足够的残存HP。

3 宇宙に望み托して

级别：A

敌人：GUNCANNON×1，GM×17，GUNDAM（G）×1，GM SNIPER Ⅱ×2

攻略要点：本关是要保护好HLV，让其成功发射。本关敌人相当多，而且从四面八方出现，虽然有友军帮忙，但是难度还是不小，一定要尽可能快的消灭他们。中途敌ACE登场，一定要迅速击败他，不能让他攻击HLV。HLV的发射要相当长的准备时间，所以要做好持久战的准备，如果HLV被击破则任务失败。

S级要点：击败敌ACE，并尽量避免HLV被攻击。

三 オデッサ防卫战

1 オデッサ最前线

级别：B
敌人：GUNCANNON × 1，GUNTANK × 1，GM × 4，MIDIA × 1，61－MBT × 9
攻略要点：消灭初期的敌人后，敌运输机出现，同时敌 ACE 出现，敌人实力不强，威胁不大，击破他们后即过关。
S级要点：击败敌 ACE，并且保证过关时自机有足够的残存 HP

2 オデッサの激战

级别：B
敌人：GUNCANNON × 1，GUNTANK × 1，GM SNIPER Ⅱ × 1，61－MBT × 3，GM COMMAND × 16
攻略要点：本关和"宇宙に望み托して"一样，同样是保护好 HLV，让其成功发射。消灭初期的敌人后，敌 ACE 会登场，建议迅速使用 SP 攻击干掉他。敌人只会从两个方向进攻，一定要迅速消灭他们。HLV 会在两分半钟时起飞，这时出现撤退到指定位置的命令。建议不要迅速撤退，因为此后的敌人是源源不断出现的，而且此时撤退拿到的时间分也才几百，为了S级，建议不迅速撤退，多杀敌拿分。
S级要点：击败敌ACE，并抓紧时间杀敌，多拿分数。

3 インディゴ・ブルー

级别：A
敌人：GM × 3，GM（G）× 6，BLUE DESTINY × 1，GM COMMAND × 1
攻略要点：本关不能让任何敌人突破我军的防卫线，否则任务失败。本关的敌人数量颇多，而且从不同的方向来突破防卫线，一定要迅速地干掉他们，不能漏过一个敌人。中途敌 ACE 会驾驶蓝色命运登场，注意下他的 SP 攻击。本关只有三分钟，如果想多拿时间分，就要迅速地结束战斗。
S级要点：在一分三十秒内过关，且击败敌 ACE，并保证自机有足够的残存 HP。

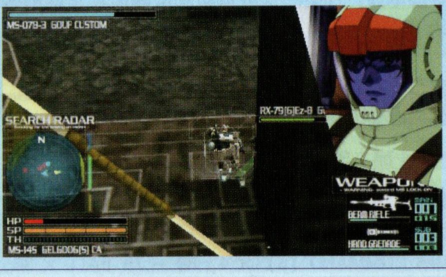


4 战いは宇宙へ

级别：B
敌人：GM SNIPER Ⅱ × 1，GM COMMAND × 4，MAGELLAN × 1
攻略要点：本关敌人数量不多，初期只有三台MS，但是敌增援会马上在自机后方出现。如果没有迅速干掉初期敌人，而被敌人夹击的话，很有可能使得任务失败。消灭全部敌MS后再击破停靠在港口的敌战舰即可过关。
S级要点：抓紧时间全灭敌人，并保证过关时自机有足够的残存 HP。

5 武人の理想

级别：A
敌人：GUNTANK × 3，GM（G）× 6，GUNDAM（G）× 1，GUNDAM（G）GM－H × 1　GUNDAM EZ－8 × 1
攻略要点：本关要和诺里斯上校共同作战，摧毁敌人所有的钢坦克。初期敌人实力很弱，干掉他们后敌第一波增援出现。消灭完三波敌人后，敌 ACE 西罗驾驶着 EZ－8 并率领两 MS 出现，这时的胜利条件也变更为从指定位置撤离战场。注意不能让诺里斯上校被击破，否则任务失败。
S级要点：击破敌ACE，并保证过关时友军和自机有足够的残存 HP。



6 震える战场

级别：A
敌人：GM（G）× 20，GUNDAM（G）GM－H × 1，GUNDAM EZ－8 × 1，GM SNIPER Ⅱ × 1
攻略要点：本关一开始只有自机体单独战斗，过一段时间后，爱娜会驾驶"阿普萨拉斯Ⅱ"来帮忙。敌人会主动攻击她，注意不要让其被击落。战斗到一定时间时，敌 ACE 西罗驾驶着 EZ－8 登场，一定要迅速将其击破，不能让他攻击爱娜。全灭敌人后即可过关。
S级要点：过关时保证自机和友军有足够的残存 HP。

四（A）ソロモン防卫战

1 ソロモン防卫战

级别：A
敌人：GUNCANNON × 1，GUNTANK × 1，GM × 6，RB－79 BALL × 17，SALAMIS × 1
攻略要点：本关是宇宙战，对出击的机体有一定的限制。本关敌 MS 众多，还有一些 RB－79BALL，不过都不能构成威胁。和友军一起将他们全灭后，敌战舰出现，击破后敌 ACE 出现，能力不是很强，击破他们后即可过关。
S级要点：击败敌 ACE，并保证过关时自机和友军有足够的残存 HP。

2 绝对阻止领域

级别：B
敌人：GM × 14，GM COMMAND（S）× 14，RB－79 BALL × 12
攻略要点：本关是要全灭敌人并保护好友军机体。敌人会从基地的四个进入口发起攻击，而且数量众多，一定要快速消灭他们。友军机是停放在基地正中央的，绝对会被敌人攻击到，要尽量减少它受到的攻击。
S级要点：抓紧时间消灭敌人，并保证自机和友军有足够多的残存 HP。

3 ソロモン撤退

级别：B
敌人：RX － 78 GUNDAM × 1，GUNCANNON × 1，GM × 6，WHITE BASE × 1，SALAMIS × 1，RB － 79 BALL × 12
攻略要点：任务开始时是一个人独自战斗，将初期敌人和增援消灭后，敌战舰 SALAMIS 登场。将其击破后敌另一战舰木马出现。再过一段时间，我方援军和敌 ACE 同时登场，击破敌 ACE 后过关，如果想拿高分就要击破木马。
S级要点：击破敌 ACE 和敌战舰，并保证过关时自机和友军有足够的残存 HP。

4 クリスマス作战

级别：A
敌人：ALEX × 1，GM COMMAND × 6，BASE × 1
攻略要点：先消灭初期的敌人，然后摧毁敌基地。破坏基地后敌 ACE 克莉斯驾驶着新型 MS － ALEX 登场，将其击破后即可过关。要注意的是如果全灭敌 MS 却没有破坏基地的话，那么 ALEX 就会直接出现，这样也就拿不到破坏基地的 2000 分了。
S级要点：摧毁敌基地，并保证过关时有足够的残存 HP。

5 コンスコン强袭

级别：A
敌人：RX － 78 － 2 GUNDAM × 1，GUNCANNON × 1，GUNTANK × 1，GM × 1，WHITE BASE × 1，CORE － BOOSTER × 1
攻略要点：初期出现的两 ACE 分别驾驶着钢加农和钢坦克，能力一般，而且我方还有友军帮忙，还是比较容易将他们击破。击破他们和一波增援后，阿姆罗出现。想快速过关的可以无视他，直接去击破敌战舰。
S级要点：击破全部敌 ACE，并保证过关时有足够的残存 HP。

6 テキサスの攻防

级别：A
敌人：RX － 78 － 2 GUNDAM × 1
攻略要点：本关是和阿姆罗进行一对一的战斗。阿姆罗实力不俗，移动迅速，射击命中率也颇高。自机一定要不停的移动，以免被其命中，如果觉得直接命中阿姆罗很困难，那么可以利用地图上的地雷让他受到一点点伤害。如果自机的HP降到一半以下，那么夏亚会出来帮忙，但是这样也就拿不到 S 评价了。
S级要点：过关时 HP 在 55% 以上。



四（A）ジンブロー攻略战

1 ジンブロー降下作战

级别：B
敌人：GUNCANNON × 1，GM × 2，GUNDAM（G）× 2，GM COMMAMD × 3，CANNON × 6FLY－MANTA × 4
攻略要点：攻略要点：本关任务是攻破敌人基地大门，并保证友军的成功降下。初期敌人只有一台MS和几架加农炮，全灭后敌援军出现，同时我方也有援军登场。一定时间后我方运输机出现。将敌基地大门攻破后，敌第二批援军出现。要迅速消灭敌援军，不能让他们击落我方运输机。另外本关有一些FLY－MANTA，想拿S级的不要将它们漏了。
S级要点：全灭敌人，并且过关时我方运输机有足够的残存HP。

2 开かれる扉

级别：B
敌人：GUNTANK × 2，GM（G）× 2，GUNDAM（G）× 2，MUDROCK × 1
攻略要点：初期敌人只有两台钢坦克，消灭他们后敌增援出现，一共会出现四波。全灭敌人后，从地图左边进入敌基地。进入基地后，敌ACE驾驶着MUDROCK出现，注意下。将其击破后，找到基地大门的开关并将其打开即可
S级要点：全灭敌人，并且在过关时自机有足够的残存HP。

3 ジャブローに散る

级别：A
敌人：GUNDAM × 1，GUNCANNON × 1，GUNTANK × 1
攻略要点：初期敌人只有钢坦克和钢加农，将他们击破后，阿姆罗出现。要多利用地形来躲避阿姆罗的攻击。击破阿姆罗后进入基地内部并摧毁敌司令部即可过关。
S级要点：击破敌ACE，并保证过关时自机有足够的残存HP。

4 中米补给战线

级别：B
敌人：GUNDAM（G）× 10，GM SNIPER Ⅱ × 10，FLY－MANTA × 5
攻略要点：本关要保护好我方战舰成功脱离战场。在战舰脱离的海域有许多水雷，一定要把这些水雷清理干净。每次增援的敌人都是一台GUNDAM（G）和一台GM SNIPER Ⅱ，中途还会有FLY－MANTA在空中袭击。要注意GM SNIPER Ⅱ对我方战舰的攻击，一定不能让战舰被击沉。
S级要点：多杀敌，并且过关时保证我军战舰有足够的残存HP。



5 忍び寄る足音

级别：B
敌人：GUNTANK × 1，GM × 5，GUNDAM（G）× 1，GM COMMAND × 1
攻略要点：本关要全灭敌人并保证武器库的安全。敌人数量不多，实力也一般，但是会出现在地图的各个方位，因此一定要迅速消灭敌人，保证武器库不受攻击。
S级要点：过关时保证自机和武器库有足够的残存HP。

五 ア・バオア・クー防卫线

1 火を噴く宇宙

级别：A
敌人：GUNCANNON × 1，GUNTANK × 1，GM × 16，GM COMMAND（S）× 4，RB－79 BALL × 36，MAGELLAN × 3
攻略要点：本关要击沉三艘敌战舰并保护好我方要塞的大门。消灭完初期的敌MS后，敌方第一艘战舰出现，同时从战舰内会出击两台MS，如果消灭这两台MS并没有击沉该战舰的话，那么还会有MS从该战舰内出击，战舰内一共有八台MS。击沉第一艘战舰后，第二艘战舰马上出现，从它那里出击的是RB－79 BALL，每次出击12个。最后一艘战舰同样是有MS出击，如果把战舰以外的敌人都消灭，那么敌方会有钢坦克和钢加农增援，击败他们可以拿6000分。
S级要点：击败敌ACE并保证自机和要塞大门都有足够的残存HP。如果杀敌够多，且自机和大门的HP足够高，不击败敌ACE一样也可以拿S。

2 宇宙要塞ア・バオア・クー

级别：A
敌人：GUNCANNON × 4，GNUTANK × 4，GM × 11，GM COMMAND × 8，RB－79 BALL × 27，F－ARMDR GUNDAM × 1
攻略要点：本关是要保护好我方要塞司令部。敌人会从各个不同方向发起攻击，建议主动从基地内部冲出，快速干掉敌人。敌人数量众多，但是实力一般，威胁不大，只要动作够快就能保证司令部的安全。坚持一定时间后，胜利条件变更为从指定位置撤退。
S级要点：在胜利条件变更的时候千万不要撤退，继续杀敌。敌人虽然多，但并非无限出现的，等F－ARMDR GUNDAM登场并击败它后即可成功拿到S级。



3 強奪の果て

级别：A
敌人：GUNCANNON × 5，GM × 10，BLUE DESTINY × 1
攻略要点：本关要求全灭敌人。本关敌人的分布较为广泛，但是敌人实力一般。消灭一定的敌人后，我方同伴驾驶蓝色命运出击，注意不要让其被击破。消灭杂兵后敌ACE出现，他会主攻攻击友军，一定要上前帮忙，不能让友军被击破
S级要点：过关时保证自机和友军有足够的残存HP。

4 サラブレッドの二人

级别：A
敌人：GM × 8，GM COMMAND（S）× 3，GUNDAM 04 × 1，GUNDAM 05 × 1
攻略要点：消灭完初期敌人后，双方援军均登场。不过本关的杂兵能力很弱，可以轻松干掉他们。全灭杂兵后，敌方两ACE分别驾驶着GUNDAM 04和GUNDAM 05出现。他们移动敏捷，攻击高，不能掉以轻心。建议使用SP攻击先击败一个，再和友军一起干掉剩下的一个。
S级要点：过关时保证自机有足够的残存HP。

5 悲しみを乗り越えて

级别：A
敌人：GM × 12，GM COMMAND（S）× 5，GUNDAM 05 × 1，MAGELLAN × 2
攻略要点：本关一开始是搭载加农炮的，加农炮威力十足，秒杀敌人，缺点是命中率不高，移动不灵活。战斗经过一段时间后，战舰和敌ACE会相继登场，将他们击破过即可过关。
S级要点：击败敌ACE，并且在过关时保证自机有足够的HP。

6 决战

级别：S
敌人：GUNDAM（MC）× 1，GUNCANNON × 2，GM × 12，GM COMMAND（S）× 6，RB－79 BALL × 10，SALAMIS × 1，SPACE LAUNCH × 1
攻略要点：本路线的最后一关。虽然是S级，但难度并没有联邦路线的 最后一关高。将初期的敌人消灭后，战舰出现，而且还会有MS和RB－79 BALL从战舰内出击，因此要多移动，并合理利用地形来掩护自己。将敌MS和敌战舰都击破后，敌ACE阿姆罗登场，这时阿姆罗的实力是相当强的，攻击命中颇高，而且移动迅速，不容易命中，建议让友军去吸引他，自己在旁边攻击，或者拉进距离后使用SP攻击干掉他。要注意的是，和阿姆罗战斗时会有驾宇宙飞船从上方飞过。
S级要点：击破和阿姆罗战斗时出现的宇宙飞船，并保证过关时有足够的残存HP。



提坦斯篇

一 グリプス战役 宇宙

1 黒いガンダム

级别：B
敌人：RICK DIAS×2，RICK DIAS(R)×1，GUNDAM MK Ⅱ，(TITANS)×1
攻略要点：本关任务是击败卡缪驾驶的MK Ⅱ。初期会有两驾RICK DIAS掩护卡缪。消灭两架RICK DIAS后，敌方的ACE克瓦特罗大尉会驾驶他的专用机体登场，同时杰利德作为我方援军登场。克瓦特罗实力不俗，最好趁他跟杰利德交战的时候使用超级模式干掉他，之后再击败卡缪即可过关。
S级要点： 击败克瓦特罗，并且过关时自机和友军残存的HP足够。

2 蠢く危险份子

级别：B
敌人：GM Ⅱ×5，RICK DIAS×6，RICK DIAS (R)×3
攻略要点：本关要进入到基地内部救出己方的高扎古。只要沿着基地外围一路前进即可，不要在锁定敌人的状态下移动，否则很容易迷失方向。途中会出现不少敌人，能力一般，威胁不大。进入基地内部后，消灭红色的RICK DIAS (R) 即可过关。
S级要点： 抓紧时间全灭敌人，并且过关时自机和友军残存的HP足够。

3 星海突破线

级别：A
敌人：GM Ⅱ×4，RICK DIAS×4，RICK DIAS (R)×1，MK Ⅱ×1，百式×1
攻略要点：本关要求全灭敌人。敌方会有三名ACE陆续登场，因此尽量SP满的情况下跟他们战斗，同时也要保护好我方战舰。消灭初期敌人后，敌方第一个ACE爱玛驾驶RICK DIAS (R) 同两RICK DIAS登场。爱玛能力不算特别强，不过要注意她会使用伪装。击败爱玛后，卡缪驾驶MK-Ⅱ登场。将击败卡缪后，驾驶百式的夏亚登场登场。同百式战斗时要保护好己方战舰，并注意百式的SP攻击。将其击败后即可过关。
S级要点： 过关时要保证自机和己方战舰残存的HP足够。

4 月の里側

级别：B
敌人：GM Ⅱ×3，RICK DIAS×2，RICK DIAS (R)×1，MK Ⅱ×1
攻略要点：消灭初期敌人后，敌方ACE爱玛登场。将她击败后，卡缪驾驶MK Ⅱ登场。过一定时间后我方援军登场。在时间剩下约3分40秒时敌方战舰阿伽玛出现，建议使用SP攻击迅速将其击破。
S级要点： 击破敌ACE，并保证援军存活。

二 グリプス战役 地上

1 ジャブローの风

级别：A
敌人：GM×2，RICK DIAS×2，RICK DIAS (R)×1，MK Ⅱ×1，百式×1
攻略要点：本关要消灭全部敌人并保护好基地。建议一开始就从基地内部冲出，迅速干掉杂兵机。消灭了杂兵机后，卡缪登场，其移动相当迅速，建议拉近距离使用SP攻击迅速解决他。击败卡缪后过一段时间夏亚登场，建议也用SP攻击消灭。要注意的是不能让基地被敌人击破。
S级要点： 过关时保证自机和基地残存的HP足够。



2 缓みの代偿

级别：B
敌人：GM Ⅱ×2，RICK DIAS×2，RICK DIAS (R)×1
攻略要点：将全部五个物品回收即可过关。从四分钟开始每过一分钟就会出现一批敌人，注意不要让敌人将物品击毁。
S级要点： 迅速回收物品，并且过关时自机残存的HP足够。

3 脱出阻止作战

级别：A
敌人：GM Ⅱ×2，RICK DIAS×1，RICK DIAS (R)×1，MK Ⅱ×1，百式×1，AUDHUMLA×1
攻略要点：本关是搭载飞行器的空战，但是事实上在飞行器上并不利于战斗，主要是视角不好，不容易获得敌人位置，因此建议不要乘坐飞行器。一开始我方有援军帮忙，在援军的协助下消灭初期敌人。将初期敌人消灭后，卡缪和夏亚两敌方ACE和本任务要摧毁的目标－敌运输机同时登场。一定要用SP攻击先击败其中一人，不然被两人夹击，自己被击破导致任务失败的可能性很大。同时还要注意不要让敌运输机脱离战场，否则任务失败。
S级要点： 全灭敌人并且自机有一定的残存HP。

4 ホンコン・シティ

级别：S
敌人：GM Ⅱ×3，RICK DIAS×1，RICA DIAS (R)×1，MK Ⅱ×1
攻略要点：本关任务是要保护精神力高达并全灭敌人。本关号称是S级任务，但精神力高达强大的力量使得本关难度大打折扣。消灭初期的敌人和第一批敌援军后，卡缪驾驶着MK Ⅱ和阿姆罗同时登场。建议使用SP攻击快速击败一个ACE，然后协同精神力高达击败剩下的一个即可过关。
S级要点： 过关时自机和精神力高达有一定的残存HP

5 嵐の前

级别：A
敌人：AUDHUMLA×1，RICK DIAS (R)×1
攻略要点：本关也是空战关，而且所有敌人都是搭载飞行器登场。在时间剩下4分钟的时候，本任务要摧毁的目标——敌运输机出现，给予其一定的伤害后，阿姆罗驾驶RICK DIAS (R) 登场。将运输机消灭后，胜利条件变更为从指定位置脱离战场。而且本关的敌人是源源不断出现的，如果想快速过关，就不要和敌人纠缠了。
S级要点： 击败阿姆罗，并且尽可能多地杀敌拿分。

6 キリマンジャロの嵐

级别：S
敌人：GM Ⅱ×6，RICK DIAS×5，RICK DIAS (R)×1，Z GUNDAM×1，百式×1
攻略要点：本关敌人数量多，而且频繁增援，但是实力都不足以够成威胁。消灭了三波敌增援后，我方援军精神力高达和敌ACE卡缪、夏亚同时登场，而且卡缪驾驶着强大的Z高达。因此一定要迅速干掉其中一个，避免被两人夹击。由于Z高达会变形，不容易命中，因此建议使用SP攻击先击败百式，然后再和精神力高达一起击破Z高达，注意不要让精神力高达被击破。
S级要点： 过关时保证自机和精神力高达有足够的残存HP。

7 地球をこの手に

级别：S
敌人：所有可以陆地战的机体
攻略要点：本关可以说是本路线最难的关卡了。所有可以进行陆地战的机体悉数登场，包括自护号、精神力高达等等。本关难度大，耗时长，是对玩家的技术和耐性的考验。要通过本关，一定要用最强的机体，并尽量把HP，装甲和命中加到最大，而且还需要过硬的技术和一点点运气。初期和中期登场的ACE专用机不多，能力也不是特别强，因此尽量保持无伤状态。在后期登场的ACE专用机逐渐增多，而且能力超强，所以要多多用SP攻击来干掉他们，并尽量减少自机受到的伤害。最后登场的是Z高达+Z高达PLUS C+Z高达PLUS A。Z高达的强大各位玩家在上一关时应该体验过，因此这时一定要有耐性，不可急于击破他们过关，否则很有可能被他们击破从而导致任务失败。
S级要点： 过关时保证自机有足够的残存HP。

隐藏关卡：さすがだぞ，ウッディ君！

级别：S
敌人：UNKNOWN SM×90
攻略要点：本关纯粹是恶搞关。这种未知的恶搞机体虽然实力相当弱，但是数量众多，而且火力相当密集，不能小瞧这些机体，尽量保持移动状态，以免被击中。本关地形较复杂，要注意一下。消灭89架该机体后，阿姆罗驾驶着专用恶搞机体登场，能力不俗，建议使用SP攻击快速击败他。
S级要点： 尽量在3分钟前过关，而且保证自机有足够的残存HP。

文 星尘





世界传说 光之神话

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆NBGI/Alfa System◆RPG◆2006年12月21日◆日版◆1～2人
◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

《世界传说 光之神话》是“《传说》系列”的一款最新外传性作品。丰富的职业、任务、众多的稀有装备收集以及不输给正统作品的战斗系统都给游戏本身增添了很多的乐趣。虽然后期的游戏过程会略显枯燥，但不可否认，作为一款PSP上的原创游戏，《世界传说 光之神话》完全可以称得上是精品，就让我们一起透过这篇攻略来领略《传说》世界里的无限风光吧。

基本操作

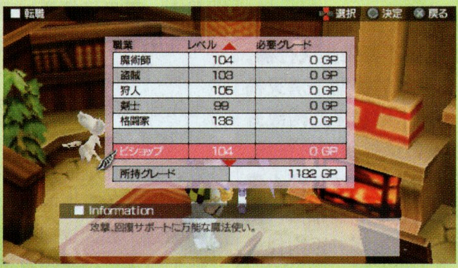
按键	通常	战斗
方向键／滑杆	角色的移动	跑动／跳跃／选择
○	对话／调查	普通攻击
×	取消	术技的使用
△	打开主菜单	打开战斗菜单
□	－	防御／术咏唱中断
L	－	配合方向键设定术技的快捷键
R	视角复位、转动	攻击目标的切换
START	退出（退出迷宫或退到城市菜单界面）	暂停
SELECT	切换小地图的显示	操作模式的变更

注1 战斗中TP下方的Over Limits槽满之后，同时按L和R键就会进入OL爆发状态，有攻击力上升、不会出现硬直、解除所有异常状态等好处。

注2 队伍处于4人满员状态且操作角色的OL槽满的情况下，同时按下□和×键会发动连携奥义，之后输入对应的按键，角色们就会自动使出预先设定好的招式。

转职系统

包括人物作成时可以选择的四种初始职业，游戏中一共可以获得10种不同的职业，转换职业时需要消耗一定的GP，GP可以通过战斗和完成任务获得，转过一次的职业下次再转时不需要消耗GP。



职业	取得条件	转职所需GP
战士	初期拥有	0
盗贼	初期拥有	0
魔术师	初期拥有	0
僧侣	初期拥有	0
剑士	正式成为アドリビドム成员后自动获得	100
格斗家	正式成为アドリビドム成员后自动获得	100
忍者	转职成格斗家接到与セネル的腕试任务，完成后与セネル对话，注意之前需完成一次セネル委托的任务	1000
魔法剑士	クラトス的评价达到一定要求，主人公LV在30以上，转职为剑士接到クラトス的腕试任务，完成后获得	1000
主教	完成ハロルド的研究系列任务	100
狩人	完成ナナリー的任务取得“极上料理”的配方，然后再完成アーチェ的マーボーカレー任务后获得	100

各职业介绍

战士



强调攻击力的职业，可以说是剑士的斧头版本。相比剑士，普通攻击的速度要更快，招式大多来自于《深渊传说》中的卢克和《仙乐传说》里的普蕾塞娅，虽然速度偏慢加上华丽程度有限，但是稳定性和连贯性要强于剑士，加上其突出的HP和防御力，绝对是战斗的中坚力量。而部分玩家对这个职业并不感冒的原因更多的还是来自于那并不讨好的装备外型设计，在这个美型至上的年代，战士的存在或许真是一种悲哀……

盗贼



“《世界传说》系列”历代都少不了的职业，本作中盗贼特技的强化使其在战斗中的表现有了长足的进步。和重视攻击力的战士不同，盗贼以出手速度以及招式的hit数见长，虽然相对低下的能力值使他杀敌的效率并不那么突出，但是一流的牵制能力才是他存在的最大价值，更何况能力值是可以随着级别的提高而上升的，性能却是实实在在的东西。“牙连刃→蛇咬牙突→牙连飞翔蛟”是盗贼很具代表性的高hit连携，在战斗中配合战士系的角色进行连段以及为法师争取足够的咏唱时间方面都有很好的表现。

魔术师

传统的职业，魔法在本作中的强势主要得益于攻击时的判定时间大大改善，即使是各种高级魔法，咏唱完毕后也能立刻产生攻击判定，这就直接导致了回避魔法的难度大幅提高。而在以往《传说》系列的战斗中，回避魔法往往是一件异常惬意而又游刃有余的事。另外魔法防御力的普遍低下也使得魔法的杀伤力显得十分巨大，这也是为什么在腕试任务中一旦遭遇了带有魔法系角色的组合时都会陷入苦战的原因。不过由于后期可以得到攻击、回复魔法双修的主教（ビショップ）职业，使得纯魔术师的吸引力降低了不少，不过不管怎样，除了在获取光明装备的任务中有机会露脸之外，相信大部分时候没有多少人会转职成法师系的职业吧。



僧侣



尽管是作为基本职业登场，但不管是怎样的队伍组成，僧侣的存在都是必不可少的，丰富的回复魔法加上相当实用的光系法术使僧侣成为了攻守兼备的职业。尤其在魔地图里进行高难度的战斗时，一名高等级的僧侣才是全队的中心人物。当然，回复的重任肯定是落在NPC身上了，而比起攻击性更强的缇娅，莉菲尔老师在大部分时候都更加让人放心，如果说偶尔也要有尝试一下的必要的话，那么就试试转职成僧侣躲在后面加血是一种怎样的感觉吧。

剑士

可以说是《传说》系列中最传统却是最受欢迎的职业了，"魔神剑"、"虎牙破斩"这些标志性的招式足以让更多人有了选择剑士的理由。"裂空斩"是逃跑加蹭血的专用招式，"魔神剑·双牙"是极好的牵制用特技，"骤雨双破斩"则是高连击数的首选，相对来说消耗巨大又经常无法全数命中的"猛虎连击破"则是彻头彻尾的鸡肋，除此之外剑士普通攻击的速度和判定都很一般。



格斗家



使用起来绝对不输于剑士的优秀职业，除了由于装备的局限性导致能力值（主要是防御力）要低少许之外，招式性能都是一流的！格斗家在出招的速度上有着绝对的优势，而且技能配置全面，无论是追求连击数还是杀伤力都能胜任，"连牙弹→爆龙拳→连牙飞燕脚"在面对单体敌人的时候拥有极强的牵制能力，而独有的倒地攻击加投技的组合使得战斗的观赏性又提高一个档次。实战中用"刚招来"提升攻击力，并借助"□＋→"的兜后来制造进攻机会，充分发挥格斗家灵活的特点，你会发现他是比剑士和战士更好用的战斗单位。

主教

攻击、回复、支援，多姿多彩的魔法使它兼具了普通法师和僧侣的特点，名副其实的"万金油"职业，只是在回复效率上还无法完全取代僧侣的位置，但是毫无疑问已经是法师系职业的巅峰了。两肉搏＋一僧侣＋一主教是后期最常见的队伍组合，无论是攻击还是回复的效率都很高。



魔法剑士

个人认为是所有上位职业中最差劲的，虽然介绍中说是万能型，但实际战斗中却是样样不能行。比起专职进攻的几个职业，魔法剑士那为数不多的几个剑技给人的感觉就是华而不实，动作虽然好看，但完全没有那种刀刀入肉的打击感以至于大多数时候还是选择依靠魔法来作战比较实在，不过中级魔法的杀伤力又着实有限，总之这个职业在使用的时候往往给人无所适从的感觉。好在到了后期学会秘奥义"シャイニング・バインド"并配合上高等级的绿色装备后，依靠高魔法攻击力杀伤力还是非常可观的，不过相比那些比较"纯"的职业，魔法剑士实在是没有什么特点。



狩人



弓箭手职业历来都被誉为是鸡肋的典范，主要是大部分玩家习惯了剑士们在前线豪快砍杀的感觉，而需要更高操作要求的弓手显然对他们来说是缺乏足够吸引力的。事实上，本作弓箭手的实力是十分强劲的，只是在前期能力值不够，招式稀少的情况下需要依靠同伴的保护。而到了后期大约60级以后，凭借超高的Critical率以及几个性能出众的招式（"轰天"、"坠阳闪"等），伤害输出是非常惊人的，加上还拥有全体回复魔法就更加有了使用的价值，在战斗中往往可以取代脆弱的魔法师的位置，只是同样需要灵活的操作才能够发挥出弓手的特点，此外半自动仍然是最适合这个职业的操作模式。

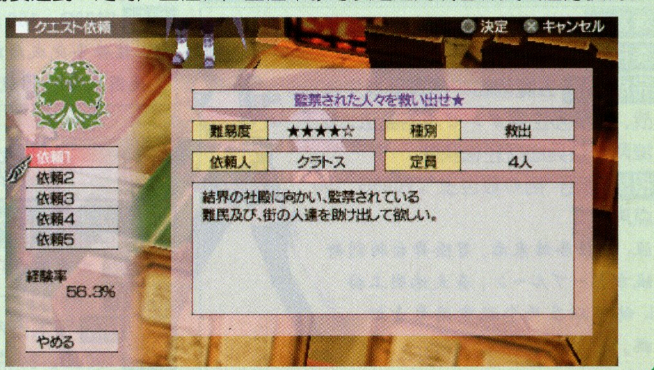
忍者



堪称本作中最强，最无赖的职业，招式都经过重新设计，十分华丽，实用度更是不在话下。"影走斩"超长的移动距离用来躲避魔法非常有效，"风尘封缚杀"出手速度快，威力强，而"心头灭却"则是忍者最无耻的招式，回避硬直状态的特性加上颇长的持续时间，配合僧侣的及时回复几乎是无敌的。各种腕试任务中一但使用忍者挑战将变得毫无难度，从很大程度上已经达到了破坏平衡的地步。惟一遗憾的是秘奥义"封魔九印剑"的性能比较差劲，只要第一击没有命中，就不会有后面的攻击，但是这丝毫不能影响忍者的强大，可以说是所有职业中最有特点的一个。

其他

开始游戏时要进行主人公的各种设定，包括姓名、服装、职业、肤色、声音等，除姓名外其余设定在正式开始游戏后是无法更改的。游戏流程主要以做任务的方式展开，和剧情有关的任务会用蓝色字样表示，剧情任务是不会因为进出城镇刷新列表而消失的。任务的触发需要达到一定的声望值，声望值不够可以通过完成各种支线任务获得。



主线任务攻略

アイリリー

1 人が居た证据

难易度 ★★☆☆☆

委托人 クラトス

完成方法 在结界の社殿1F 找到掉在地上的人偶。

报酬 500G、50 声望

2 ロイドを探せ

难易度 ★★★☆☆

委托人 クラトス

完成方法 在结界の社殿1F 到第一个岔道向左走会遇见ロイド，跟着他走到底发生对话，之后再打败他即可。

报酬 1000G，100点声望，称号"アドリビトム"。

注：该任务完成后就可以在宿屋找宿屋主人进行队伍的编成以及和クラトス对话进行转职。

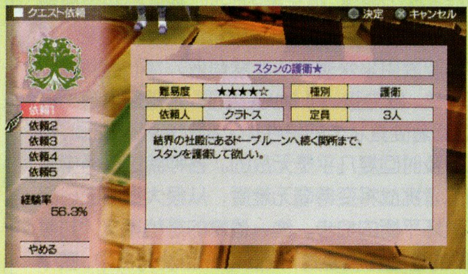
3 监禁された人々を救い出せ

难易度 ★★★★☆

委托人 クラトス

完成方法 先去结界の社殿2F 第一个岔道向左走找到第一个门，靠近后救出里面的居民，他会把门的钥匙给你。然后继续在本层中找到另外两扇门，最里面的门进入会发生战斗，打赢后遇到スタン，任务完成。

报酬 2000G，100 点声望



4 スタンの护卫

难易度 ★★★★☆

委托人 スタン

完成方法 一路护送スタン到结界の社殿3F ドーブルーン的关所处。

报酬 1000G，50 点声望

5 出现、魔回廊

难易度 ★★★★★

委托人 クラトス

完成方法 去魔回廊3F的深处发生BOSS战，只要多注意ガンゼル的魔法，先干掉两个杂兵即可轻松获胜。

报酬 称号"街の救世主"，2000G，100点声望

注：该任务结束后，冒险舞台转到新城市ドーブルーン，在大地图上按L 键可以在两个城市间自由切换。



ドーブルーン

1 震源地の调

难易度 ★★★★★

委托人 フィリア

完成方法 去矿山6F 深处找到BOSS并打败，该任务难度还是比较大的，建议适当提高一下等级并带足药品。

报酬 3000G，200 点声望

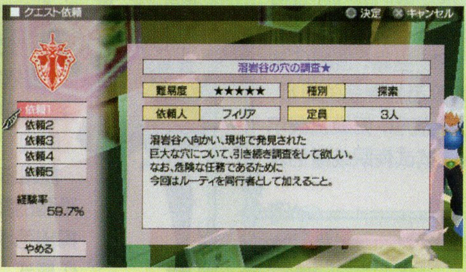
2 溶岩谷の震源地调

难易度 ★★☆☆☆

委托人 フィリア

完成方法 在熔岩洞3F 找到一个悬崖并得到奇妙的花。

报酬 1000G，100 点声望



3 溶岩谷の穴の调

难易度 ★★★★★

委托人 フィリア

完成方法 去宿屋找ルーティ交谈，她就会同行，之后去熔岩洞2F先向左走，发生剧情后上面会出现新的道路，走到最深处击败BOSS即可。

报酬 3000G，200 点声望

4 リオン救出とギルガリム讨伐

难易度 ★★★★★

委托人 ウッドロウ

完成方法 先去密林3F和リオン会合，之后去4F深处和巨兽ベヒモス战斗，难度不大。

报酬 3000G，200 点声望

5 ガヴァダへの道に立ちはだかる魔物の退治

难易度 ★★★★☆

委托人 ウッドロウ

完成方法 前往矿山4F，走和上次相反的路到5F打摆里面的BOSS即可，该任务中スタン会同行。

报酬 2000G，100 点声望

注：该任务完成后就可以前往ガヴァダ城了，在大地图上用L、R键切换。

ガヴァダ

1 ハロルドの行方を

难易度 ★★★☆☆

委托人 ユージーン

完成方法 在太古の森2F 捡到地上的杖即可。

报酬 1000G，50 点声望



2 フローライトを手に入れろ!

难易度 ★★★★☆

委托人 ユージーン

完成方法 进入冰の洞穴3F 最深处发生剧情，打败4个アイススピリッツ即可，该任务中ユージーン会同行。

报酬 1000G，100 点声望

3 ハロルドの探索と救出

难易度 ★★★☆☆

委托人 ユージーン

完成方法 前往太古の森2F 之前捡到杖的地方找到ハロルド。

报酬 1000G，50 点声望

4 マナラボラトリーを叩け

难易度 ★★★★★

委托人 ユージーン

完成方法 前往太古の森4F 击败BOSS タイラントタス。

报酬 3000G，200 点声望

注：该任务结束后回ドーブルーン找フィリア和ウッドロウ对话。

ドーブルーン（第二回）

1 消えるマナの行方を追え!

难易度 ★★★☆☆

委托人 フィリア

完成方法 前往密林3F 看到カノンノ的身影，再追到4F 即可。

报酬 1000G，50 点声望

2 密林を彷徨う少女

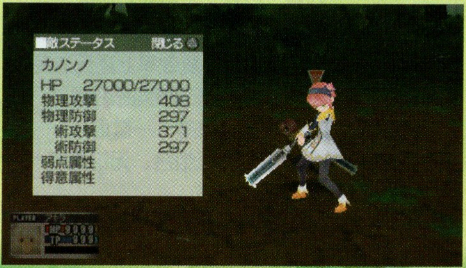
难易度 ★★★★☆

委托人 フィリア

完成方法 再次来到密林4F 的地方，这次要和カノンノ战斗，她的动作不快，只要注意别让她唱出魔法就行了。

报酬 2000G，200 点声望

注：该任务结束后回到アイリリー。



アイリリー（第二回）

2 枯れゆく世界树

难易度 ★★★★☆

委托人 リフィル

完成方法 前往世界树の麓的3F最深处找到アウロラ并击败她即可，注意异常状态的回复。

报酬 3000G，200点声望

2 ギルガリムへの潜入

难易度 ★★★★★

委托人 クラトス

完成方法 前往最终迷宫ギルガリム，一进去就是和ガンゼル的战斗，注意他的各种异常状态攻击。继续前进到2层和最终BOSSウィダーシン战斗，实力非常强，尤其要注意躲避他的火球魔法，两个队员回复HP是必须的，他在HP降到一半左右的时候会使用“エターナルファイナリティ”，这招无法回避只能硬吃，因此之前一定要保持足够的血量。

报酬 3000G，200点声望



欣赏完结局之后，二周目游戏的新增要素如下：

1.追加难度的选择；
2.增加音乐欣赏模式中曲子的数目；
3.继承级别、装备、金钱、道具、称号以及各种生产技能的等级；
4.得到新称号“世界の救世主”，装备后获得的经验值增加；
5.选择不同的难度商店会有不同等级要求的装备出售。





支线任务列表

注：很多支线任务的出现除了必要的名声要达到外还需要完成同系列的其他一些任务以及游戏流程达到一定进度才会出现。

アイリリー				
任务名称	委托人	种别	难易度	报酬
畑を荒らすサイノッサスを退治しろ！	ジョゼ	退治	★☆☆☆☆	2GP、106G、6点声望、オニギリ×1
バット退治	トマス	退治	★☆☆☆☆	2GP、116G、7点声望、オニギリ×1
冒险者を袭うウルフ	ジャンナ	退治	★☆☆☆☆	2GP、112G、7点声望、オニギリ×1
冒险者を袭うマンドロテン	レスピーギ	退治	★☆☆☆☆	2GP、106G、6点声望、铜の草剃镰×2
アックスビーク退治	ダリヤ	退治	★☆☆☆☆	1GP、62G、4点声望、タマゴ×1
バジリスク退治	ロイド	退治	★★☆☆☆	2GP、116G、6点声望、オニギリ×1
ポルターガイスト讨伐	チェスター	退治	★★☆☆☆	2GP、122G、7点声望、ポロネー×1
冒险者を袭うワイバーン	リッド	退治	★★☆☆☆	2GP、120G、7点声望、野菜サラダ×1
畑を荒らすガルーダを退治しろ！	アーチェ	退治	★★☆☆☆	2GP、115G、6点声望、タマゴ×3
スティンローパー讨伐	リッド	退治	★★★☆☆	6GP、370G、19点声望、ミックスグミ×1
フォッシル讨伐	チェスター	退治	★★★☆☆	6GP、366G、18点声望、ミックスグミ×1
ミラゴイル讨伐	ロイド	退治	★★★☆☆	6GP、366G、18点声望、ミックスグミ×1
ナイトレイド讨伐	クラトス	退治	★★★☆☆	6GP、370G、19点声望、ミックスグミ×1
ラフレシアン讨伐	リフィル	退治	★★★☆☆	6GP、370G、19点声望、ミックスグミ×1
ラップオン讨伐	アーチェ	退治	★★★☆☆	6GP、372G、19点声望、ミックスグミ×1
ヘテロドクサ讨伐	リフィル	退治	★★★☆☆	6GP、370G、19点声望、ミックスグミ×1
ムスシプラ讨伐	ジーニアス	退治	★★★☆☆	6GP、372G、19点声望、ミックスグミ×1
プチプリの异常繁殖を防げ！	ソフィア	复数退治	★☆☆☆☆	5GP、216G、10点声望，アップルグミ×2
盗贼讨伐	アーチェ	复数退治	★☆☆☆☆	5GP、340G、21点声望、野菜サラダ×2
マンドロテンの异常繁殖を防げ！	ジェロラモ	复数退治	★☆☆☆☆	5GP、224G、10点声望、オニギリ×3
サイノッサス讨伐	ジーニアス	复数退治	★☆☆☆☆	5GP、260G、19点声望、オニギリ×2
徒党を组む凶暴なウルフを倒せ！	リッド	复数退治	★☆☆☆☆	5GP、320G、21点声望、アップルグミ×2
作物を荒らすサイノッサスを倒せ！	チェスター	复数退治	★☆☆☆☆	5GP、260G、19点声望、オニギリ×2
作物を荒らすチュンチュンを倒せ！	レスピーギ	复数退治	★★☆☆☆	10GP、568G、22点声望、タマゴ×3
スティンローパー讨伐	リッド	复数退治	★★★☆☆	6GP、670G、19点声望、ミックスグミ×2
フォッシル讨伐	チェスター	复数退治	★★★☆☆	6GP、666G、18点声望、ミックスグミ×2
ミラゴイル讨伐	ロイド	复数退治	★★★☆☆	6GP、666G、37点声望、ミックスグミ×2
ナイトレイド讨伐	クラトス	复数退治	★★★☆☆	6GP、670G、38点声望、ミックスグミ×2
ラフレシアン讨伐	リフィル	复数退治	★★★☆☆	6GP、670G、19点声望、ミックスグミ×2
ラップオン讨伐	アーチェ	复数退治	★★★☆☆	6GP、672G、19点声望、ミックスグミ×2
ヘテロドクサ讨伐	リフィル	复数退治	★★★☆☆	6GP、670G、19点声望、ミックスグミ×2
ムスシプラ讨伐	ジーニアス	复数退治	★★★☆☆	6GP、672G、19点声望、ミックスグミ×2
バットの异常繁殖を防げ！	クラトス	复数退治	★☆☆☆☆	3GP、160G、11点声望、オニギリ×2
徒党を组む凶暴なキラービーを倒せ！	ジーニアス	复数退治	★★☆☆☆	5GP、400G、16点声望、オレンジグミ×3
冒险者を袭うゾンビ	クラトス	复数退治	★★☆☆☆	5GP、430G、16点声望、ミックスグミ×3
アーチェとの修行	アーチェ	修行・复数退治	★☆☆☆☆	10GP、670G、32点名声、ミックスグミ×3、配方“ローブ强化”
ジーニアスとの修行	ジーニアス	修行・复数退治	★☆☆☆☆	5GP、400G、24点声望、オレンジグミ×3、配方“杖强化”
チェスターとの修行	チェスター	修行・复数退治	★☆☆☆☆	10GP、670G、29点声望、オレンジグミ×3、配方“弓强化”
ロイドとの修行	ロイド	修行・复数退治	★★☆☆☆	10GP、670G、32点声望、オレンジグミ×3、配方“剑强化”
クラトスとの修行	クラトス	修行・复数退治	★★☆☆☆	10GP、670G、32点声望、ミックスグミ×3、配方“盾强化”
リッドとの修行	リッド	修行・复数退治	★★☆☆☆	10GP、670G、29点声望、オレンジグミ×3、配方“笼手强化”

任务名称	委托人	种别	难易度	报酬
リフィルとの修行	リフィル	修行・复数退治	★★★☆☆	6GP、820G、24点声望、ミックスグミ×3、配方“グミ作成”
小麦の納品依頼	宿屋主人	探索	★☆☆☆☆	3GP、90G、6点声望、タマゴ×3
イモの納品依頼	宿屋主人	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、ポテトサラダ×1
石ころの入手	武器屋店主	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、研磨剤×3
铁矿石の入手	防具屋店主	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、研磨剂×3
丸太の入手	トマス	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、铜の草剃镰×2
セボリーの入手	アミルカレ	探索	★☆☆☆☆	1GP、25G、6点声望、铜の草剃镰×2
セージの入手	アミルカレ	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、铜の草剃镰×2
ラベンダーの入手	ダリヤ	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、铜の草剃镰×2
バジルの納品依頼	宿屋主人	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、コショウ×5
オパールの原石の入手	杂货屋店主	探索	★★☆☆☆	8GP、220G、16点声望、カッパーマトック×2
紧急の納品依頼（レッドバジル）	宿屋主人	探索	★★★☆☆	18GP、600G、19点声望、コショウ×3
紧急の納品依頼（レッドセージ）	宿屋主人	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、コショウ×3、称号“药草博士”
探求のウェディングロード（3）	トマス	探索	★★☆☆☆	8GP、180G、12点声望、银の键×5
トレジャーハント	リフィル	探索	★★★★★	20GP、3000G、30点声望、　称号“レアハンター”
小麦の納品依頼	宿屋主人	探索	★☆☆☆☆	5GP、180G、11点声望、タマゴ×3、料理配方“パン料理”
イモの入手	宿屋主人	探索	★☆☆☆☆	2GP、30G、7点声望、ポテトサラダ×1、料理配方“パスタ料理”
ベルベーヌの入手	アミルカレ	探索	★☆☆☆☆	2GP、50G、11点声望、铜の草剃镰×1、配方“药剂调合・基础”
ポークの納品依頼	宿屋主人	狩猎	★☆☆☆☆	5GP、180G、11点声望、カルボナーラ×2
紧急の納品依頼（触手）	宿屋主人	狩猎	★★☆☆☆	7GP、360G、18点声望、ペペロンチーノ×3、配方“家庭料理”
ブチブリの羽の入手	ソフィア	狩猎	★☆☆☆☆	5点GP、180G、10点声望、ペペロンチーノ×1
バジリスクのうろこ入手	バレンチノ	狩猎	★★☆☆☆	4GP、180G、9点声望、ボトル×3
木材の生产依赖	防具屋店主	生产	★☆☆☆☆	5GP、290G、5点声望、研磨剂×1
ミンチの納品依頼	宿屋主人	生产	★☆☆☆☆	5GP、290G、5点声望、ペペロンチーノ×1
小麦粉の生产依赖	ジャンナ	生产	★☆☆☆☆	5GP、290G、5点声望、ポテトサラダ×1
オパールの納品依頼	杂货屋店主	生产	★☆☆☆☆	1GP、25G、3点声望、カッパーマトック×2
爱情请负人（3）	バレンチノ	生产	★★☆☆☆	5GP、290G、7点声望、ミックスグミ×1
铁の納品依頼	武器屋主人	生产	★★☆☆☆	5GP、290G、5点声望、カッパーマトック×2
紧急の納品依頼（サンドイッチ）	宿屋主人	生产	★★☆☆☆	10GP、560G、14点声望、ロールキャベツ×3、料理配方“デザート”
思い出のマーボーカレー	アーチェ	生产	★★★★★	18GP、690G、20点声望、“狩人の紹介状”
オニギリの配达	ジャンナ	配达	★☆☆☆☆	1GP、50G、3点声望、タマゴ×3
赠り物の配达	ジェロラモ	配达	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、アップルグミ×2
研磨剂の配达	防具屋店主	配达	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、カッパーマトック×2
友情请负人（1）	ソフィア	配达	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、タマゴ×3
友情请负人（2）	ソフィア	配达	★★☆☆☆	7GP、360G、18点声望、レモングミ×1
友情请负人（终）	ソフィア	配达	★★☆☆☆	8GP、180G、12点声望
ウェディングロード请负人（1）	ダリヤ	配达	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、ルビーブローチ×3
ウェディングロード传书鸠（2）	トマス	配达	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、银の键×5
祝福のウェディングロード（终）	アミルカレ	配达	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、麻婆豆腐×2、称号“爱の传道师”
ランカスターの救出依頼	ファウスト	救出	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、オパールブローチ×3
ガーウェインの搜索依頼	ダリヤ	救出	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、オパールブローチ×3
メナトルを連れて帰ってきて	ジェロラモ	救出	★☆☆☆☆	1GP、50G、3点声望、オパールブローチ×2
地狱のウェディングロード（4）	ダリヤ	救出	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、麻婆豆腐×3
ロイドとの腕试し	ロイド	腕试し	★★★★☆	2GP、10点声望、エリクシール×1
リッドとの腕试し	リッド	腕试し	★★★★☆	2GP、10点声望、エリクシール×1
クラトスとの腕试し	クラトス	腕试し	★★★★☆	4GP、20点声望、エリクシール×1、“魔法剑士の紹介状”
对决！亲子鹰！	ロイド	腕试し	★★★★★	3GP、18点声望、エリクシール×1
对决！夫妇漫才？	チェスター	腕试し	★★★★☆	2GP、18点声望、エリクシール×1
异色！？コラボレートバトル	アーチェ	腕试し	★★★★★	3GP、25点声望、エリクシール×1
新コンビ结成！その名も「狩人」	リッド	腕试し	★★★★★	3GP、18点声望、エリクシール×1
友情タッグバトル	ジーニアス	腕试し	★★★★★	3GP、18点声望、エリクシール×1
地狱の课外授业	リフィル	腕试し	★★★★★	3GP、25点声望、エリクシール×1
ワームの牙の夺还依頼	ラボ	回收	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、铜の键×1
キラービーの针の回收依頼	ジョゼ	回收	★☆☆☆☆	2GP、100G、6点声望、铜の草剃镰×2

ドーブルーン

任务名称	委托人	种别	难易度	报酬
冒险者を袭うデカパン	ヘンリー	退治	★★★☆☆	6GP、370G、19点声望、オニギリ×1
オタオタ讨伐	ゲオルグ	退治	★★★☆☆	6GP、360G、18点声望、ボロネーゼ×1
烟を荒らすハチェットビークを退治しろ！	ポーラ	退治	★★★☆☆	6GP、354G、17点声望、タマゴ×1
フレイムバット讨伐	スタン	退治	★★★☆☆	6GP、370G、19点声望、カッパーマトック×1
デスビーナイツ退治	カール	退治	★★★☆☆	6GP、364G、18点声望、グラタン×1
チャージトータス讨伐	ルーティ	退治	★★★★☆	8GP、490G、24点声望、ミックスグミ×1
ファイアスピリッツ讨伐	ルーティ	退治	★★★★★	10GP、602G、28点声望、ミックスグミ×1
ナイトオウル讨伐	ルーティ	退治	★★★★★	10GP、608G、28点声望、ミックスグミ×1
グリロックル讨伐	スタン	退治	★★★★★	10GP、606G、28点声望、ミックスグミ×1
キアノランティス讨伐	スタン	退治	★★★★★	10GP、608G、28点声望、ミックスグミ×1

任务名称	委托人	种别	难易度	报酬
ラーヴァゴーレム讨伐	スタン	退治	★★★★★	10GP、606G、28点声望、ミックスグミ×1
サラマンダー讨伐	リオン	退治	★★★★★	10GP、614G、29点声望、ミックスグミ×1
サンドワーム讨伐	リオン	退治	★★★★☆	8GP、494G、24点声望、ミックスグミ×1
スケルトンウォリーァ讨伐	リオン	退治	★★★★☆	8GP、490G、24点声望、ミックスグミ×1
徒党を组む凶暴なゲコゲコを倒せ！	ヒルダ	复数退治	★★★☆☆	15GP、984G、34点声望、グミの元×3
冒险者を袭うクラブス	ララ	复数退治	★★★☆☆	15GP、1096G、36点声望、ポテトサラダ×3
冒险者を袭うレッドローパー	ルーティ	复数退治	★★★☆☆	15GP、1300G、41点声望、オレンジグミ×3
徒党を组む凶暴なオタレドを倒せ！	リオン	复数退治	★★★☆☆	15GP、1180G、38点声望、オレンジグミ×3
冒险者を袭うガルムウルフ	リオン	复数退治	★★★☆☆	6GP、364G、18点声望、オニギリ×1
チャージトータス讨伐	ルーティ	复数退治	★★★★☆	8GP、990G、24点声望、ミックスグミ×2
ファイアスピリッツ讨伐	ルーティ	复数退治	★★★★★	10GP、1102G、52点声望、ミックスグミ×2
ナイトオウル讨伐	ルーティ	复数退治	★★★★★	10GP、1108G、28点声望、ミックスグミ×2
グリロックル讨伐	スタン	复数退治	★★★★★	10GP、1106G、28点声望、ミックスグミ×2
キアノランティス讨伐	スタン	复数退治	★★★★★	10GP、1108G、28点声望、ミックスグミ×2
ラーヴァゴーレム讨伐	スタン	复数退治	★★★★★	10GP、1106G、28点声望、ミックスグミ×2
サラマンダー讨伐	リオン	复数退治	★★★★★	10GP、1114G、29点声望、ミックスグミ×2
サンドワーム讨伐	リオン	复数退治	★★★★☆	8GP、994G、24点声望、ミックスグミ×2
スケルトンウォリーァ讨伐	リオン	复数退治	★★★★☆	8GP、990G、24点声望、ミックスグミ×2
作物を荒らすアマードボアを倒せ！	ルーティ	复数退治	★★★☆☆	15GP、1300G、41点声望、パイングミ×2
作物を荒らすハチェットビークを倒せ！	ハンナ	复数退治	★★★☆☆	15GP、1300G、41点声望、パイングミ×2
ロックルの异常繁殖を防げ！	ブルーノ	复数退治	★★★☆☆	15GP、1160G、38点声望、オレンジグミ×3
徒党を组む凶暴なドレッドクラブを倒せ！	スタン	复数退治	★★★★☆	20GP、1700G、49点声望、パイングミ×2
冒险者を袭うストーンゴレム	リオン	复数退治	★★★★☆	20GP、1540G、45点声望、パイングミ×2
スタンとの修行	スタン	修行・复数退治	★★★☆☆	15GP、1120G、41点声望、ミックスグミ×3、配方“铠强化”
ルーティとの修行	ルーティ	修行・复数退治	★★★☆☆	15、GP、1120G、39点声望、アップルグミ×3、配方“短剑强化”
リオンとの修行	リオン	修行・复数退治	★★★☆☆	15GP、1120G、37点声望、ミックスグミ×3、配方“兜强化”
アメジストの纳品依赖	杂货屋店主	生产	★☆☆☆☆	2GP、50G、7点声望、カッパーマトック×2
铜の纳品依赖	武器屋店主	生产	★★☆☆☆	10GP、560G、14点声望、カッパーマトック×1
银の纳品依赖	武器屋店主	生产	★★★☆☆	15GP、1010G、23点声望、シルバーマトック×1
スチールの纳品依赖	防具屋店主	生产	★★☆☆☆	10GP、560G、15点声望、カッパーマトック×4
ガーネットの纳品依赖	防具屋店主	生产	★★☆☆☆	8GP、220G、14点声望、カッパーマトック×2
金の纳品依赖	武器屋店主	生产	★★★☆☆	15GP、1010G、25点声望、シルバーマトック×2
プラチナの生产依赖	防具屋店主	生产	★★★★★	25GP、2450G、41点声望、シルバーマトック×4
ミスリルの纳品依赖	武器屋店主	生产	★★★★☆	20GP、1640G、33点声望、シルバーマトック×3
フルーツケーキの生产依赖	ナナリー	生产	★★★★★	25GP、2450G、43点声望、カレーライス×3
紧急の纳品依赖（セプタナイト）	武器屋店主	生产	★★★★★	50GP、2750G、46点声望、シルバーマトック×2、称号“ブラックスミス”
ナナリーの依赖（麻婆豆腐）	ナナリー	生产	★★★★☆	20点GP、1640G、32点声望、マーボーカレー×2、配方“极上料理”
危险な仕事（ガルムウルフの齿）	マルティン	狩猎	★★★☆☆	9GP、540G、27点声望、ボトル×3
トレントの枝入手	防具屋店主	狩猎	★★★★☆	11GP、720G、33点声望、アクアマリンブローチ×3
ナナリーの依赖（ロックルの触手）	ナナリー	狩猎	★★★☆☆	11GP、565G、30点声望、マーボーカレー×2、配方“グルメ料理”
ナナリーの依赖（グレープ）	ナナリー	狩猎	★★★☆☆	18GP、690G、25点声望、マーボーカレー×2、配方“极上料理”
ナナリーの依赖（木の实）	ナナリー	探索	★★★☆☆	18点GP、630G、21点声望、タマゴ×3
铜矿石の入手	防具屋店主	探索	★★☆☆☆	8GP、220G、16点声望、カッパーマトック×3
银矿石の纳品依赖	武器屋店主	探索	★★☆☆☆	8GP、220G、16点声望、カッパーマトッ×2
金矿石の纳品依赖	防具屋店主	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、カッパーマトック×2
アメジストの原石の入手	杂货屋店主	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、シルバーマトック×2
ガーネットの原石の入手	杂货屋店主	探索	★★★☆☆	4GP、110G、8点声望、カッパーマトック×2
ミスリル矿石の纳品依赖	武器屋店主	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、シルバーマトック×2
危险な仕事（アクアマリンの原石）	カール	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、シルバーマトック×2
エメラルドの原石の入手	杂货屋店主	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、シルバーマトック×2
プラチナ矿石の纳品依赖	防具屋店主	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、シルバーマトック×2
紧急の纳品依赖（サファイアの原石）	杂货店店主	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、研磨剂×2
危险な仕事（ルピーの原石）	ブルーノ	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、シルバーマトック×2
トレジャーハント	フィリア	探索	★★★★★	20GP、3000G、30点声望
マゼランを连れて归ってきて	マレーネ	救出	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、アメジストブローチ×3
さらわれたニルスを救出しろ！	ヒルダ	救出	★★☆☆☆	2GP、185G、6点声望、アメジストブローチ×3
ギブランの捜索依赖	カール	救出	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、アメジストブローチ×3
ゴールドマトックの配达	杂货屋店主	配达	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、シルバーマトック×2
密林への配达	杂货屋店主	配达	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、银の草剃镰×2
危险な仕事	マルティン	配达	★★☆☆☆	8GP、740G、11点声望、银の键×4
マレーネ	マレーネ	配达	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、麻婆豆腐×2
コウモリの血の回收依赖	ポーラ	回收	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、オパールブローチ×3
エメラルドブローチの夺还依赖	フリッツ	回收	★★☆☆☆	4GP、370G、11点声望、アメジストブローチ×3
スタンとの腕试し	スタン	腕试し	★★★★☆	4GP、20点声望、エリクシール×1
リオンとの腕试し	リオン	腕试し	★★★★☆	2GP、10点声望、エリクシール×1
出会いの运命	ルーティ	腕试し	★★★★★	6GP、35点声望、エリクシール×1
血の宿命	リオン	腕试し	★★★★★	6GP、35点声望、エリクシール×1
ライバル对决	スタン	腕试し	★★★★★	6GP、35点声望、エリクシール×1
バトル オブ デスティニー	ルーティ	腕试し	★★★★★	6GP、50点声望、エリクシール×1

ガヴァダ				
任务名称	委托人	种别	难易度	报酬
ネコント讨伐	カウサリヤ	退治	★★★★☆	8GP、490G、24点声望、フルーツサンド×1
冒险者を袭うアイスウルフ	タクポ	退治	★★★★★	10GP、604G、28点声望、野菜サラダ×1
エレノッサス退治	ルーク	退治	★★★★★	10GP、610G、29点声望、银の键×1
イエティ讨伐	ユージーン	退治	★★★★★	10GP、628G、30点声望、ミックスグミ×1
グロスベルヴァ讨伐	ユージーン	退治	★★★★★	10GP、624G、30点声望、ミックスグミ×1
カクトゥス讨伐	ルーク	退治	★★★★★	10GP、624G、30点声望、ミックスグミ×1
グラスルーダ讨伐	テイア	退治	★★★★★	10GP、626G、30点声望、ミックスグミ×1
スノウトレント讨伐	セネル	退治	★★★★★	10GP、626G、30点声望、ミックスグミ×1
コリュンティス讨伐	セネル	退治	★★★★★	10GP、626G、30点声望、ミックスグミ×1
作物を荒らすゲルゲコを倒せ！	ティア	复数退治	★★★★☆	20GP、1700G、49点声望、ミックスグミ×3
冒险者を袭うネコント	サキャ	复数退治	★★★★☆	20GP、1340G、43点声望、ミックスグミ×3
徒党を组む凶暴なアイスバットを倒せ！	ジャナカ	复数退治	★★★★★	25GP、1816G、52点声望、ミックスグミ×3
冒险者を袭うアイススピリッツ	セネル	复数退治	★★★★★	25GP、2120G、58点声望，ミックスグミ×2
ブリーススピリッツの异常繁殖を防げ！	ユージーン	复数退治	★★★★★	25GP、2080G、57点声望，ミックスグミ×2
ビラリスの异常繁殖を防げ！	セネル	复数退治	★★★★☆	20GP、1640G、48点声望、ミックスグミ×3
作物を荒らすウッドルーダを倒せ！	ルーク	复数退治	★★★★★	25GP、2120G、58点声望、ミックスグミ×2
イエティ讨伐	ユージーン	复数退治	★★★★★	10GP、1128G、30点声望、ミックスグミ×2
グロスベルヴァ讨伐	ユージーン	复数退治	★★★★★	10GP、1124G、30点声望、ミックスグミ×2
カクトゥス讨伐	ルーク	复数退治	★★★★★	10GP、1124G、30点声望、ミックスグミ×2
グラスルーダ讨伐	テイア	复数退治	★★★★★	10GP、1126G、30点声望、ミックスグミ×2
スノウトレント讨伐	セネル	复数退治	★★★★★	10GP、1126G、30点声望、ミックスグミ×2
コリュンティス讨伐	セネル	复数退治	★★★★★	10GP、1126G、30点声望、ミックスグミ×2
ルークとの修行	ルーク	修行・复数退治	★★★★☆	20GP、1750G、50点声望，アップルグミ×3、配方“ブーツ强化”
ユージーンとの修行	ユージーン	修行・复数退治	★★★★☆	8GP、1750G、49点声望、アップルグミ×3、配方“斧强化”
セネルとの修行	セネル	修行・复数退治	★★★★☆	20GP、1750G、49点声望、アップルグミ×3、配方“拳强化”
ティアとの修行	ティア	修行・复数退治	★★★★☆	20GP、1750G、49点声望、オレンジグミ×3、配方“帽子强化”
コラ・ナッツの纳品依赖	宿屋主人	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、コショウ×3
グレープの纳品依赖	宿屋主人	探索	★★★☆☆	18GP、630G、21点声望、コショウ×3
ハロルドの研究（1）	ハロルド	探索	★★☆☆☆	8GP、220G、16点声望、ライフボトル×3、配方“帽子强化”
ハロルドの研究（2）	ハロルド	探索	★★☆☆☆	15GP、2500G、40点声望、エリクシール×3
ハロルドの研究（终）	ハロルド	探索	★★★★☆	32GP、1400G、26点声望、ビショップの绍介状
紧急の纳品依赖（冰のかたまり）	宿屋主人	探索	★★☆☆☆	8GP、260G、20点声望、コショウ×5、配方“鱼のさばき方”
トレジャーハント	アニー	探索	★★★★★	20GP、3000G、30点声望
ハロルドの研究（3）	ハロルド	狩猎	★★★★★	15GP、2500G、41点声望、ライフボトル×3、配方“药剂调合・应用”
赠り物の配达	タクポ	配达	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、ゴールドマトック×2
危险な仕事	ガルダ	配达	★★★☆☆	12GP、1640G、16点声望、银の键×4
息子からの手纸（1）	チティパティ	配达	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、コショウ×3
息子からの催促（2）	チティパティ	配达	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、コショウ×3
息子の正体！？（3）	チティパティ	配达	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、コショウ×3
息子退治（终）	チティパティ	配达	★★★★★	10GP、1104G、28点声望、チーズケーキ×2
甲罗の夺还依赖	ロンチェン	回收	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、ミックスグミ×3
毛皮の夺还依赖	パティヤ	回收	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、アクアマリンブローチ×3
さらわれたラナを救出しろ！	チティパティ	救出	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、ガーネットブローチ×3
ローリエの救出依赖	ヤヤーティ	救出	★★★☆☆	6GP、820G、16点声望、ガーネットブローチ×3
烟を荒らすウリボアを退治しろ！	セネル	复数退治	★★★★★	5GP、300G、14点声望、ペペロンチーノ×1
危险な仕事（冰のウロコ）	タクポ	探索	★★★★☆	11GP、720G、35点声望、银の草剃镰×2
金の键の生产依赖	マリチ	生产	★★★★☆	20GP、1640G、34点声望、ミックスグミ×3、称号“クラフトマスター”
ウッドルーダの枝の纳品依赖	杂货屋店主	探索	★★★★★	13GP、900G、41点声望、ボトル×3
究极のパン料理人（1）	宿屋主人	生产	★☆☆☆☆	5GP、290G、5点声望
究极のパン料理人（2）	宿屋主人	生产	★☆☆☆☆	5GP、290G、7点声望
究极のパン料理人（3）	宿屋主人	生产	★★☆☆☆	10GP、560G、14点声望
究极のパン料理人（4）	宿屋主人	生产	★★☆☆☆	10GP、560G、16点声望
究极のパン料理人（5）	宿屋主人	生产	★★★☆☆	15GP、1010G、23点声望、レシピ“美味しいパン料理”
究极のパン料理人（6）	宿屋主人	生产	★★★☆☆	15GP、1010G、25点声望
究极のパン料理人（7）	宿屋主人	生产	★★★★☆	20GP、1640G、32点声望
究极のパン料理人（8）	宿屋主人	生产	★★★★☆	20GP、1640G、34点声望
究极のパン料理人（9）	宿屋主人	生产	★★★★★	25GP、2450G、41点声望
究极のパン料理人（10）	宿屋主人	生产	★★★★★	25GP、2450G、43点声望
アクアマリンの纳品依赖	杂货屋店主	生产	★★☆☆☆	8GP、220G、16点声望、カッパーマトック×2
ゴールドマトックの生产依赖	ドリダ	生产	★★★★☆	20GP、1640G、32点声望、シルバーマトック×3
紧急の纳品依赖（ヴォンゴレービアンゴ）	宿屋主人	生产	★★★★★	18GP、690G、25点声望、カルボナーラ×3、配方“上级パスタ料理”
紧急の纳品依赖（フローライト）	防具屋店主	生产	★★★★★	18GP、690G、25点声望、コショウ×5、称号“服饰デザイナー”
究极のパン料理人・免许皆传！（终）	宿屋主人	生产	★★★★★	25GP、2450G、45点声望、称号“グランドシェフ”
金の草剃镰の生产依赖	タクポ	生产	★★★☆☆	15GP、1010G、25点声望、アクアマリンブローチ×3
ユージーンとの腕试し	ユージーン	腕试し	★★★★☆	4GP、20点声望、エリクシール×1
セネルとの腕试し	セネル	腕试し	★★★★☆	2GP、10点声望、エリクシール×1

任务名称	委托人	种别	难易度	报酬
ルークとの腕試し	ルーク	腕試し	★★★★☆	4GP、20点声望、エリクシール×1
龙と虎と	ユージーン	腕試し	★★★★★	6GP、35点声望、エリクシール×1
深渊をる战い	ルーク	腕試し	★★★★★	6GP、35点声望、エリクシール×1
ニエージェヅレーションズ	テイア	腕試し	★★★★★	6GP、50点声望、エリクシール×1

强化配方入手方法

配方名称	入手方法
剑强化	完成和ロイド的修行任务
短剑强化	完成和ルーティ的修行任务
斧强化	完成和ユージーン的修行任务
拳强化	完成和セネル的修行任务
杖强化	完成和ジーニアス的修行任务
弓强化	完成和チェスター的修行任务
铠强化	完成和スタン的修行任务
服强化	初期拥有
ローブ强化	完成和アーチェ的修行任务
兜强化	完成和リオン的修行任务
帽子强化	完成和ティア的修行任务
笼手强化	完成和リッド的修行任务
ブーツ强化	完成和ルーク的修行任务
盾强化	完成和クラトス的修行任务

料理配方入手方法

パスタ料理	完成支线任务“イモの入手”
上级パスタ料理	完成ガヴァタ宿屋主人的任务“紧急の纳品依赖（ヴォンゴレ・ビアンゴ）”
パン料理	完成バジル的纳品任务
美味しいパン料理	完成ガブァダ宿屋主人“究极のパン料理人（5）”后获得
肉のさばき方	初期拥有
鱼のさばき方	完成ガヴァダ宿屋主人的任务“紧急の纳品依赖（冰のかたまり）”
家庭料理	完成アイリリー宿屋主人的任务“紧急の纳品依赖（触手）”
グルメ料理	完成ナナリー的任务“ナナリーの依赖（ロックルの触手）”
极上料理	完成ナナリー的任务“ナナリーの依赖（グレープ）”
デザート	完成アイリリー宿屋主人的任务“紧急の纳品依赖（サンドイッチ）”
矿石精炼	初期拥有
宝石加工	完成アイリリー杂货屋主人的任务“オパールの纳品依赖”
原石研磨	初期拥有
药品调合基础	完成アイリリー的アミルカレ的任务“ペルペーヌの入手”
药品调和应用	完成“ハロルド的研究”系列任务
グミ作成	完成和リフィル的修行任务
道具作成	初期拥有



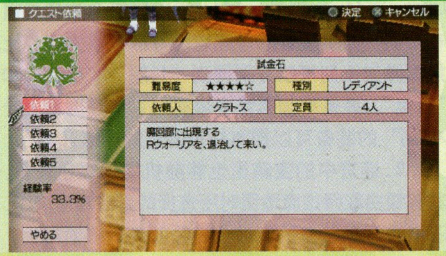
全称号一览

名称	取得条件	效果
ディセンダー	初期拥有	无
アトリビドム见习い	剧情取得	无
アトリビドム	剧情取得	无
街の救世主	剧情取得	通常移动中 OverLimits 槽上升
世界の救世主	通关后取得	获得经验值增加
ベルセクル	完成战士的光明装备任务	通常移动中 OverLimits 槽上升
マスターシーフ	完成盗贼的光明装备任务	宝箱道具取得率上升
大僧正	完成僧侣的光明装备任务	咏唱速度上升
マジュクユーザー	完成法师的光明装备任务	魔法伤害力增加
ロイヤルガード	完成剑士的光明装备任务	通常移动中 HP 恢复
グラップラー	完成格斗家的光明装备任务	物理伤害力增加
名猎师	完成狩人的光明装备任务	クリティカル率上升
法の番人	完成主教的光明装备任务	战斗中 TP 消耗减少
パラディン	完成魔剑士的光明装备任务	避免一次攻击的硬直状态
SHINOBI	完成忍者的光明装备任务	通常移动中回复异常状态
グランドシェフ	完成“究极のパン料理人”系列的11个任务	料理成功率上升
ブラックスミス	完成ドーブルーソ城“紧急の纳品依赖（セブタナイト）”任务	锻造成功率上升
クラフトマスター	完成ガブァダ城“金の键の纳品依赖”任务	道具生产成功率上升
服饰デザイナー	完成ガブァダ城“紧急の纳品依赖（フローライト）”任务	服饰生产成功率上升
へっぽこ冒险者	在ドーブルーソ“矿山调查”主线任务未完成的情况下破弃任意任务后和ウッドロウ对话	移动中容易被怪物追击
盗人	破弃任务达到一定数量	无
爱の传道师	完成アイリリー城“ウェディングロード”送信系列任务	每次选择任务时可以重新刷新列表
バトルマスター	完成所有腕　任务	通常移动中 TP 回复
レアハンター	完成全部的“トレジャーハント”（财宝探索）任务	挖掘时道具取得率上升
モンスター博士	怪物图鉴完成率100%	移动中不容易被怪物追击
药草博士	完成アイリリー城“紧急の纳品依赖レッドセージ”任务	采集时道具取得率上升



职业套装任务详解





要引发该任务从而获得各职业的套装必须完成以下几个步骤：首先要在アイリリー城引发和クラトス的对话，对话内容就是关于传说中的武具レディアント装备的，之后通过来回进出城镇刷出探索任务“魔回廊调查”，该任务中リフィル会同行，去魔回廊三层发生BOSS战的地方完成剧情后任务终了。之后在ドーブルーン完成密林和リオン合流并打败巨兽ベヒモス的剧情任务后回到アイリリー刷出种别为“レディアント”的特殊任务“试金石”，在魔回廊2层找到目标Rウォーリア并干掉它完成任务，之后就可以正式在各个城镇接到寻找各职业的レディアント装备的任务了。

格斗家



转职成格斗家到ガヴァダ刷出レディアント任务，然后按照要求前往冰之洞窟，在3层最深处遇到RグラブラーR，一对一，对手的攻击速度和攻击力都非常高，而且招式很容易破防，要多利用兜后来制造进攻机会。打赢之后回去和セネル对话完成任务并得到其中一件武具。之后以相同方法刷出其他的3件装备，Rグラブラー出现的位置都在2层或者3层固定的地方，收集全后得到称号“グラブラー”，效果为物理伤害力提高。与此类似，其他套装任务也需要分几次完成才能获得全部的武具。

盗贼



转职成盗贼到ドーブルーン接到レディアント任务后到溶岩谷。Rシーフ都出现在1层和2层，很容易找，他的各项数值很低，但是移动和出招的速度非常快，装备不够好的话打起来还是有一定难度的。套装共有5件，拿全之后去ルーティ那里得到称号“マスターシーフ”，作用为开宝箱时好道具出现率提高。

僧侣



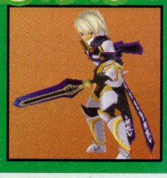
转职成僧侣到アイリリー接到レディアント任务后到结界の社殿。我在完成这里的攻略时遇到了一个很特殊的情况，当时我的进度正好是倒数第二个剧情任务，也就是最终迷宫出现前的那个，任务的情报获得对像是リフィル，而恰好这个套装任务的对象也是她，以致于我刷新了一个小时都不见任务出现，最后索性把剧情任务完成了，没想到居然出现了套装任务，仔细想想才明白了其中的原因，公会里与某个NPC有关的任务一次只会出现一个，而剧情任务是不会被取代的，因此其他与该角色相关的任务就会被暂时屏蔽掉，直到完成了剧情任务后才会再次出现。Rヒーラー是个找和打都很麻烦的家伙，他随机出现在社殿的1，2层的几个位置，由于里面的道路狭窄加上敌人的追赶速度都相当快，找人的同时频繁遇敌是很容易让人厌烦的，而他本人几乎无咏唱的气绝小锤子加上不时的加血也十分难缠，鉴于僧侣职业那少得可怜的HP还是小心点应付为妙。收集完5件装备后和リフィル老师对话得到称号“大僧正”，效果为咏唱速度提高。

战士



转职成战士到アイリリー处接到レディアント的任务后去世界树の麓。这里值得一提的是，由于公会出现任务基本上是以未完成过的优先，所以只要该城镇的任务完成率高那么レディアント任务是很容易出现的，像我的情况アイリリー的其他任务全部完成之后几乎每次都是100%直接出套装任务的。这次的装备也是6件，Rウォーリア可能出现的位置有四个，第一层的左上和右上，第二层的右上以及中间的空地，加上该迷宫的岔道很多，找起来是很麻烦的，对手的动作比较慢，应该很容易就能打赢。集齐之后去リッド那得到称号“ベルセルク”，效果为通常移动中オーバーミッツ槽上升。

魔法剑士



转职成魔法剑士后去ドーブルーン接到任务后去熔岩谷。Rパラディン会随机出现在1到3层的固定地点，打法基本和对库拉托斯类似，魔法剑士一共有5件装备，拿全之后和ウッドロウ对话得到称号“パラディン”，效果为避免一次攻击的后仰状态。

剑士



转职成剑士还是去ドーブルーン接到任务，之后去矿山。Rフェンサー出现在第2或者第3层的房间里，路不长很容易找。和魔法剑士一样，他攻击完毕后也会傻傻地往回跑，抓紧这个机会拼命进攻吧，魔神剑系列的特技依旧很好用。剑士套装共有6个部分，集齐之后和スタン对话得到称号“ロイヤルガード”，可以在通常移动中回复HP。

魔术师



转职成魔术师到アイリリー接レディアント任务后到魔回廊。Rウィザード随机出现在1，2层，非常容易找到，战斗时完全不必和他对唱魔法，由于2hit就能中断咏唱，他有机会唱出来的只有几乎没什么威力的下级魔法，用杖慢慢敲死他就行了。套装一共5部份，集齐之后和ジニアス对话得到称号“マジックユーザ”，效果为术攻击力上升。

忍者



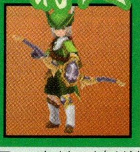
转职成忍者到ガヴァダ接到レディアント任务后前往冰之洞窟。Rニンジャ就出现在2层几个非常容易找到的位置，坦白说，忍者这个职业在设计上是非常用心的，无论是招式的名称还是动作的表现都十分华丽，而且数值也不低，它的出现几乎完全取代了剑士和格斗家在我心中的地位。虽然是一对一的战斗，还是具有一定难度的，建议多多利用忍者独特而帅气的前冲和闪避来制造机会攻击。拿齐装备后和ユージーン对话得到称号“SHINOBI”，作用是移动中异常状态恢复。

主教



转职成ビショップ到ガヴァダ接到レディアント任务后前往太古之森，Rセージ的出现位置也有4个，分别在第1和第2层的左右两边，战斗方式和打魔术师完全一样。拿全5件装备后回去和ハロルド对话得到称号“法の番人”，作用是TP消耗减少。

狩人



转职成狩人到ドーブルーン接到レディアント任务后到密林。Rハンター出现在1层和2层共3个固定地点，不难找到，战斗就更加简单了，直接对射拼HP都能获胜。得到全部5件装备后回去找ナナリー索取称号“名猎师”，效果为攻击时的Critial率大幅提高。

至此，所有职业的套装就收集完全了，最后要说明的是，收集过程中所得到的装备虽然附加属性是固定的，但是数值是可以通过存档读档的方式来改变的，注意，每周目游戏只能进行一次光明装备的收集任务，也就是说就算将得到的装备卖掉或者扔掉也不能再次触发该任务，所以大家之前就根据自己的需要努力来凹出满意的装备吧！



魔地图相关

在迷宫的敌人身上可以打出各个迷宫的“魔地图”，之后和城镇民家中的地图老头对话就能进入魔地图冒险了，每个迷宫对应的魔地图都不止一张，每张魔地图只能使用一次，一旦中途按START退出，该地图就会消失，必须通过战斗重新获取。

魔地图里的敌人比普通迷宫里的强很多，没有一定的级别保证，进去只是送死而已，作为回报，除了获得的经验值几十倍增长外，还可以从敌人身上随机打出绿色装备（レア装备），使得收集和练级成为了后期游戏的主要乐趣。同时在魔地图中冒险还要注意以下几点：

1. 每张魔地图从入手开始，里面的敌人种类和宝箱配置都是固定的，一般来说都是两种类的杂兵加上一名随机出现的穿特殊服装的敌人。

2. 特定杂兵身上掉落的绿色装备的种类是固定的（有的敌人可以掉落不止一种），但是根据所选难度的不同，所获得的绿色装备的要求等级也不同，Normal只能获得Lv40的，Hard只能获得Lv80，而Mania则是Lv144，所以想要全收集是很辛苦的，当然装备的性能也随等级要求提高，比如东洋刀系列可以分别得到“长船”、“小铁”和“紫电”。装备附加属性中带有“レア获得率上升XX%”的装备可以提高绿色装备的掉落几率。

3. 迷宫中的宝箱里也能随机得到绿色装备，其等级由取得该魔地图时所选择的游戏难度决定，不装有绿色装备的宝箱会随着角色的移动再生。

4.迷宫中一定几率会出现穿特殊服装的敌人，打败他们就会得到特殊服装，其中黄金骑士会随机掉落勇者套装中的装备（只有Lv40的），他们出现的具体种类不定，但是位置是固定的，读档之后可以直接前往相同的地点寻找。

5.绿色装备的附加能力固定，但附加值是随机的（一定数值范围内），不满意的话可以反复刷，但要注意每种绿色装备一次只能得到一件，所以在刷之前先要将原有装备丢弃。

レア装备一览

武器

种类	Normal	Hard	Mania	入手场所及掉落敌人
剑	エクスカリバー	エターナルソード	クサナギノツルギ	世界树の麓：ラフレシアン／冰の洞窟：イエティ
斧	バハムートティア	ガイアクリーヴァー	ミョルニル	结界の社殿：ミラゴイル
短剑	长船	小铁	紫电	结界の社殿：ナイトレイド／冰の洞窟：イエティ
杖	ゲイルスタッフ	ウロボロス	ハヌマンシャフト	世界树の麓：ムスシプラ／太古の森：カクトゥス／冰の洞窟：グラスルーダ
拳套	ヴェノム	FPMP	ゴッドウエポン	世界树の麓：ムスシプラ／太古の森：カクトゥス
弓	破魔の弓	ウィンドフォース	エデンズファイア	世界树の麓：ムスシプラ／密林：ナイトオウル／冰の洞窟：グラスルーダ

体装备

种类	Normal	Hard	Mania	入手场所及掉落敌人
铠甲	ゴールドアーマー	マム・ベイン	ヘヴンリーガーブ	太古の森：コリュンティス、グロスベルヴァ
ローブ	ブエーロステル	リィーディアル	ヴァルメガー	矿山：キアノランティス／太古の森：コリュンティス
服	チャルミール	エクサール	アメリアの爱	魔回廊：スティンローパー／矿山：キアノランティス、スケルトンウォリア／密林：サンドワーム

头装备

种类	Normal	Hard	Mania	入手场所及掉落敌人
头盔	ゴールデンヘルム	エンヴィセイジ	デスペラード	结界の社殿：ナイトレイド／魔回廊：スティンローパー／熔岩谷：ラーヴァゴレム
兜	エンジェルリング	アイフリードハット	パイレックス	矿山：チャージトータス／熔岩谷：サラマンダー／冰の洞窟：スノートレント

手装备

种类	Normal	Hard	Mania	入手场所及掉落敌人
笼手	ハイパーガントレット	タマグシの笼手	ジャックフロスト	世界树の麓：フォッシル／熔岩谷：ファイアスピリッツ／密林：グリロックル

盾

种类	Normal	Hard	Mania	入手场所及掉落敌人
盾	Rラインシールド	Bラインシールド	ストームシールド	世界树の麓：ラフレシアン／结界の社殿：ミラゴイル／魔回廊：ラップオン

足装备

名称	ノーマル	ハード	マニア	入手场所及掉落敌人
鞋	ジェットブーツ	ペルシアブーツ	ミカグラの足袋	结界の社殿：ドレステブル、ナイトレイド／魔回廊：ヘテロドクサ／密林：グリロックル

关于999hits

本作将重点放在了收集和养成要素上，因此对于战斗系统进行了很大程度的简化，其中最明显的一点就是取消了对于敌方做连续攻击时的限制，具体来说就是没有了敌方受到一定程度的攻击后强制中断我方进攻的设定，比如Ｏｖｅｒ Limits，强制倒地，自动反击等等（只有少数的BOSS以及腕试时的“《传说》系列”角色会Over Limits，而且还不会在受攻击状态时发生，杂兵则是完全不会）。虽然这样看起来要打出高连击是很容易的事，但实际操作起来却发现要注意的地方有很多，下面就来谈谈我的一点体会。

连击的手段其实很简单，由于没有了任何限制，大可不必舍近求远地去琢磨浮空无限连之类的东西，直接用hits数高的招式交替连段即可，比如我图中所采用的剑士的“骤雨双破斩”以及利德的“秋沙雨”，当然格斗家和盗贼也有很多合适的招式，大家可以根据喜好选择，之所以选择“秋沙雨”是因为最后的2hit具有挑空效果，比较保险。这里顺便提一下关于本作中连携的规则，和《仙乐传说》一样，同系技能是无法按照“特技→秘技→奥义”的顺序连接的，比如“散沙雨”接“秋沙雨”，“秋沙雨”接“骤雨双破斩”都是无法成立的，但是同系的特技是可以直接接奥义的，即“散沙雨”接“骤雨双破斩”是成立的，其他特技也同样采用这样的规则，需要玩家在设置技能的时候注意。

图中的罗依德和基尼亚斯本来也打算参与连段的，然而最后的结果他们除了在边上帮忙补TP外，就再也没有发挥任何作用，原因是笔者在开始操作的时候就发现了几个意料之外的问题，归结起来主要有这几点：首先本作在战斗视角的处理上有很大的缺陷，可能是由于场地较小的缘故，频繁地转动视角很容易使攻击的方向偏离目标导致技能空挥，而且参与进攻的人一旦多起来就会挤在一起更容易失误。基于上面这个原因就只好让不参与进攻的两个人乖乖待在原地了，但偏偏本作在战斗时竟然不能将NPC设置为手动（一但设置一人手动或半自动，其余角色将全部变成自动），想来想去只好调整作战了，将作战中的“攻防比率”调到最左边的防御，“TP消费”设置成“なし”，这样角色就只会移动和防御，不会做任何攻击，如果还不放心就把“间合い”调成“远い”，他们就会乖乖停在远离敌人的位置上了。接下来的麻烦是由于ＰＳＰ按键的原因，技能的Short Cut，即控制同伴招式的按键改成了Ｌ＋方向键，使得操作变得非常麻烦，再加上本作NPC的AI十分低下，攻击的欲望很低，即使将攻防比率调到最高，依然有很多瞻前顾后的动作导致攻击的时机被延误，不得已只好开菜单自己切换角色使用招式了。最后一个难点就是我方的Over Limits了，由于爆发的那一下会使敌方强制吹飞并倒地，给连段带来了很大的麻烦，而且就算按照上面的方法设置，NPC还是会很积极地爆发，作战里也没有关闭OL的选项，那么剩下的办法就是不给他们有机会爆发了，方法其实很简单，在控制的角色出招之后马上开菜单切换其他角色，之后在他处于收招硬直的时候控制角色出招并再次开启菜单换回来，这样一旦切换回手动的位置，角色就不会再自动爆发了，如此循环只要不出现失误就能很轻易地达成999hits，这也是为什么笔者最后只用了两个角色的原因，一般来说是没办法同时控制三个以上角色的OL的，所以就只好让剩下的两人在后面扔道具了。坦白说，本作999hits的达成远没有过去那么有成就感，不仅方法简单，更重要的是打出稀有装备所获得的乐趣远比高连击来得大，所以不是在这方面有特殊追求的玩家就没必要尝试了。



作为"《混沌时代》系列"的正统作品，《GOC5》的表现让系列的众多FANS都颇有微辞。在这个强调角色魅力的系列中，本作新人的表现明显不如4代让人印象深刻。为此，PSP的复刻版便新加了4代中的三名角色，同时在剧情里将4代女主角吉娜的双亲召唤到世界中，或多或少地吸引了部分前作FANS。虽然系列的衰退已是既定事实，不过鉴于本作出色的人设，各位对御姐、萝莉、大叔、耽美男感兴趣的S·RPG爱好者不妨来试试本作，说不定会有惊喜。

文 毛毛



PSP PlayStation Portable

伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V

イーディスメモリーズ～新天魔界 GOCV～

◆Idea Factory◆S・RPG◆2006年5月25日◆日版◆1人

◆4800日元◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

系统篇

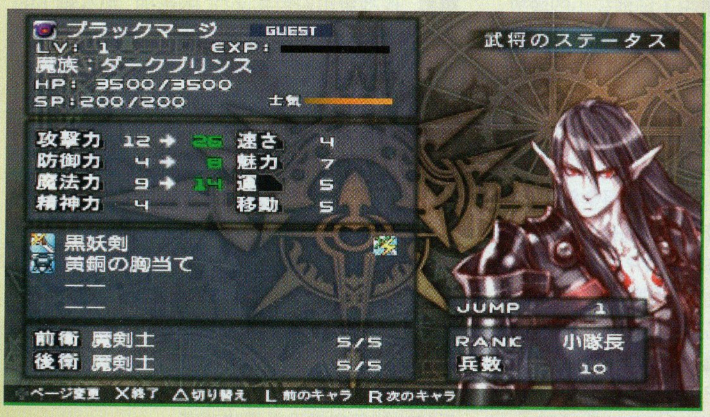
人物属性相关

1.升级时候的属性加成是随机的，也就是说可以凹点。本作很多关相当有难度，不凹点的话会陷入苦战。凹点的时候物理系凹出攻击、速度即可，法系凹出SP和魔力。

2.人物魅力影响说得成功率，而幸运值则会影响到探索出的物品质量，幸运越高东西越好。

3.每种属性的上限都是99，SP为999，而HP原则上没有上限。

4.本作可以转职，角色转职后全部属性都会提高。转职需要转职道具，然后在大地图上使用即可，也有一部分角色可以通过剧情自动转职。转职道具除了宝箱获得外还可以在过关后的奖励里获得。



操作

按键	作用
十字键	光标的移动选择
○	确定命令
×	取消命令
□	战斗时候进行情报切换，非战斗则是看角色状态
△	查看角色的属性
R	拉近视角
L	拉远视角
START	战斗准备终了
SELECT	查看说明

战斗要点提示

1.进攻时候首先确保好自己的退路。多利用炸弹和大炮。

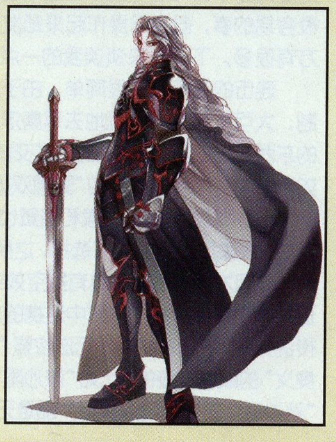
2.注意自己的阵形，一般来说背水阵是无敌的，配合主角的超杀基本可以扫掉所有敌人。

3.角色军衔提高带兵数量会增加。小队长10，中队长15，大队长20，司令30。

4.战斗后可以获得宝箱，按照等级分为金、银、木，金箱里的道具最好。

5.存在等级差补正，低级角色攻击高级角色的伤害会很低。

6.命中率由技能本身命中率、天气补正、阵形补正决定。



据点命令

1.说得
本作可以对抓到的俘虏进行说得，对于能力比较强的兵种或者敌人最好还是说得。当然你也可以选择放掉他们或者杀死他们。此外，部分剧情相关的重要角色无法俘虏，需要注意。

2.俘虏
我方武将只能俘虏对方一人，据点初始可以关押4人，随着规模的增大，关押人数也会增加。

3.探索
探索指令可以探索街、建筑物和砦。探索后可以获得道具，而且探索过程中可能会发生战斗，所以也可以通过探索来练级。



流程攻略

地下世界篇 第一部

第一章

初期出击数： 1
初期敌人数量： 7
宝箱： 1
要点：第一关就是用来熟悉系统的，非常简单。开始主角自己出击，到地图中间キュロロ会加入，合流之后清掉敌人即可。

第二章

初期出击数： 3
初期敌人数量： 10
宝箱： 2
要点：本关主要介绍据点各个设施的用途，典型的教学关，难度和第一关没有什么大的区别。主角去地图上方的据点可以使マリモ加入。



第三章

初期出击数： 5
初期敌人数量： 11
宝箱： 1
要点：ハンク暂时加入，他的实力很强，但是由于敌人能力很差，最好还是给主角升级。要注意的是，本关就开始凹点了，把主角的攻击凹得高点比较好，主角的必杀是以后对BOSS战斗最有效的武器。

第四章

初期出击数： 7
初期敌人数量： 11
宝箱： 3
要点：地图左上的箱子要靠ハンク去拿。本关最好叫ハンク去削减敌人的HP，然后让我方要升级的人去干掉敌人，因为他过关后就要离队，实在没有什么必要给他升级。过关后出现商店，可以购买道具和技能。

第五章

初期出击数： 10
初期敌人数量： 15
宝箱： 2
要点：本关出现第一个BOSS，不过能力不是很强。前面把主角凹得攻击高一点的话基本可以单挑他。不行的话就派人上去先削减他的HP，然后必杀解决之。过关后追加转职选项。

第六章

初期出击数： 9
初期敌人数量： 11
宝箱： 1
要点：本关要开拓的地方很多，另外敌人BOSS会主动冲过来，找人先搞定他然后慢慢探索比较好。BOSS的必杀可以叫大众脸先去硬吃掉，然后找我方主力把他做掉即可。

第七章

初期出击数： 9
初期敌人数量： 10
宝箱： 5
要点：本关我方新出场的ジューロ能力极强，基本无需考虑什么，全灭敌人即可。探索左下可以得到忍者的兵种，过关后ジューロ加入。

第八章

初期出击数： 9
初期敌人数量： 14
宝箱： 5
要点：攻击路线应该是从左到右比较好，右边是敌人主力，准备完全再冲过去。BOSS没有难度，车轮战＋必杀解决之。

第九章

初期出击数： 10
初期敌人数量： 11
宝箱： 2
要点：本关敌人第一次出现大炮，一定要小心，武将和兵不要分开太远。6回合ジューロ增援，这时发动总攻比较好。无心说得后加入。

第十章

初期出击数： 11
初期敌人数量： 17
宝箱： 3
要点：右上的据点有龙，可以抓来自己用。然后逐个据点一一击破。敌BOSS实力很强，最好派人先去磨下他的HP，最后让主角背水阵然后放必杀解决。セシリー、黑龙、メリセトア可以说得加入。

第十一章

初期出击数： 9
初期敌人数： 7
宝箱： 1
要点：本关敌人移动力很强，注意自己的阵形。其他没有什么特别难的，还是老办法背水阵＋必杀解决一切。

第十二章

初期出击数： 9
初期敌人数： 10
宝箱： 2
要点：BOSS攻击力不俗，但是他龟缩在据点不会出击，消灭完杂兵击破他即可。下面是第一部最后一章，好好整备一下。

第十三章

初期出击数： 9
初期敌人数： 18
宝箱： 5
要点：本关敌人人数众多，我方基本策略就是几个强人分头击破敌人。敌人除了BOSS外没有强力兵种，消灭他们之后在BOSS处汇合，还是老办法背水阵＋必杀。

地下世界篇 第二部

第一章

初期出击数： 5
初期敌人数： 1
宝箱： 1
要点：非常简单的一关，一个必杀就解决问题了。本关最好不要先去攻击BOSS，多探索一下。ボーゴン探索后加入。

第二章

初期出击数： 6
初期敌人数： 10
宝箱： 3
要点：本关敌人的兵种十分不错，可以都抓来自己用。敌人全是不死属性的，所以墓地全部改成神圣属性的话可以对他们造成极大伤害。マーミラ探索后加入。过关后进入第三部。

地下世界篇 第三部

第一章

初期出击数： 10
初期敌人数： 2
宝箱： 2
要点：敌人是两个皮糙肉厚的魔界兽。本关开始由于黑骑士加入又多了一个新的打法。就是把战场变成晚上，然后叫黑骑士上去磨敌人的HP，非常猥琐的打法，但是很实用。等他把敌人折腾得差不多了，主角上去必杀解决问题。

第二章

初期出击数： 10
初期敌人数： 16
宝箱： 3
要点：本关难度不是很大，敌人BOSS也不是很强，慢慢打就行了。过关后第三部结束。

地下世界篇 第四部

第一章

初期出击数：9
初期敌人数：13
宝箱：3

要点：本关宝箱都要探索得到，多探索。敌人全是龙，注意下自己的装备。敌人能力不是很强，在我方主力面前不堪一击。

第二章

初期出击数：10
初期敌人数：3
宝箱：1

要点：用前文介绍的超级猥琐打法，晚上叫黑骑士磨BOSS的血，其他人攻击BOSS的打手。等到消灭两个杂兵后BOSS也被黑骑士折腾得差不多了，最后一拥而上围攻BOSS过关。

第三章

初期出击数：10
初期敌人数：1
宝箱：无

要点：没什么说的，有什么就用什么吧，几个主力轮流上去磨BOSS的血，最后主角必杀解决，地下篇完结。



地上世界篇

第一章

初期出击数：3
初期敌人数：9
宝箱：1

要点：第一章永远是非常简单的，我方出击的三个人的实力又非常变态，所以虐待敌人就行了。

第二章

初期出击数：5
初期敌人数：6
宝箱：1

要点：没什么难度的一关，多探索下，然后清光敌人过关即可。

第三章

初期出击数：10
初期敌人数：11
宝箱：1

要点：敌人数量很多，但是能力都不强，可以考虑抓几个来用，还有就是注意去拿宝箱。敌人BOSS能力很差，轻松解决。コット说得后加入。

第四章

初期出击数：10
初期敌人数：16
宝箱：3

要点：本关到达ローライド城后即可过关但是为了经验还是全灭敌人为好。ルーサー、フォフォル说得后加入。ゴンドラ，フィオナ过关后加入。本关过后有两条分支路线可选。

第五章（ドルー火山路线）

初期出击数：20
初期敌人数：15
宝箱：1

要点：敌人数量很多，但是不会主动攻击，我方逐个击破就可以了。敌人BOSS能力还不错，准备好再上比较安全。

第五章（エバロン山路线）

初期出击数：15
初期敌人数：10
宝箱：2

要点：敌人数量不多，但是有些难缠，建议用大众脸消耗敌人的hp，然后主力凹点升级。BOSS能力不强，必杀解决。

第六章（ドルー火山路线）

初期出击数：10
初期敌人数：15
宝箱：2

要点：本关惟一要注意的地方是地图会发生火山爆发事件，一定要回避，不然损失很大。另外注意多探索，宝箱里的东西还是不错的。

第六章（エバロン山路线）

初期出击数：15
初期敌人数：16
宝箱：3

要点：敌人数量很多，能力也不错，要小心行事。主力顶在前面迅速击破敌人是比较可行的办法。本关宝箱不少，注意去拿。アートス和マナマリン过关后加入。

第七章

初期出击数：10
初期敌人数：20
宝箱：3

要点：本关有另外一个地图事件——吹雪。BOSSシュタイナー和デュオ，フィオナ，リーズ，ハラルト，ゴンドラ都有对话。过关后シュタイナー加入。

第八章

初期出击数：20
初期敌人数：32
宝箱：5

要点：地上篇最后一关，BOSS能力还是很强的。デュオ，フィオナ，リーズ，ハラルト，ゴンドラ和BOSSゼルドラン都有对话。先把宝箱拿完，然后挨个上去攻击BOSS看对话，最后必杀解决之。

天空世界篇 第一部

第一章

初期出击数：6
初期敌人数：5
宝箱：无

要点：简单的一关，敌人都是1级的，BOSS能力也很差，全灭他们过关。

第二章

初期出击数：10
初期敌人数：11
宝箱：2

要点：本关战斗对话比较多，ヴァルトロ和ブラックマージ，グローゼン都有对话。探索キルクの搭发生事件，得到千年树のローブ。惟一要注意的就是第三回合敌人会增援，ロズ、ヴァルトロ。

第三章

初期出击数：20
初期敌人数：19
宝箱：3

要点：本关敌人很多，击倒BOSS即可过关，所以要把BOSS放到最后再杀，其他没什么值得说的。过关后ゼロミティ离队，记得把她脱光。

第四章

初期出击数：10
初期敌人数：12
宝箱：2

要点：本关基本都是黑夜的战场，第三回合ブラックマージ增援我方。本关探索事件很多，注意探索。BOSS是上关离队的ゼロミティ。过关后第一部结束。



天空世界篇 第二部

第一章

初期出击数：10
初期敌人数：33
宝箱：5

要点：本关宝箱数量很多，有5个，东西都很好，记得都拿完。会发生地图事件吹雪，注意回避。BOSS能力很强，还是用“大众脸磨血大法”对付比较稳妥。

第二章

初期出击数：10
初期敌人数：15
宝箱：4

要点：探索第二监视所和魔术师的坟墓都会发生事件。敌人数量也很多，但是都不会主动攻击，逐个击破。BOSS能力还是很强的，要小心，稳妥的办法还是车轮战。



天空世界篇 第三部

第一章

初期出击数： 10
初期敌人数： 11
宝箱： 3

要点：本关的要点就是ジェルンコ、ナジ千万不要杀掉，放掉他们后下关就可以说得加入了。其他敌人不是很强，还有个要注意的地方是有个宝箱必须ウェスター探索才出现。

第二章

初期出击数： 10
初期敌人数： 15
宝箱： 3

要点：セシリー探索的话会发生龙王的枪和神木的铠两个事件。BOSS实力强劲，车轮战消耗之，最后必杀解决。ドレウィン说得后加入。

天空世界篇 第四部

第一章

初期出击数： 15
初期敌人数： 24
宝箱： 3

要点：天空篇最后一关，敌人数量非常多，我方有什么东西就用什么吧。本关会发生神剑·草薙事件。最终BOSS基本是我方所有人一人上去丢一个必杀就可以了，当然，前面要把几个主力凹点凹得比较强。过关后整个游戏通关。



资料补遗篇

阵形

本作依然和前作一样，双方最多可以形成30对30的混战局面。玩家通过阵形系统可以决定己方30名单位的排列方式；同时，不同的阵形还附带了各种加成效果，详见下表。

阵形	攻	防	魔	精	速	命
密集	5	5	5	5	50	10
包围	0	0	0	0	0	30
中央	5	5	0	0	0	10
专攻	20	10	20	10	0	0
专守	10	20	10	20	0	0
背水	50	60	50	60	30	30



特殊阵形

剧情中的部分重要角色除了可以使用以上基本阵形外，还拥有某些特殊阵形。特殊阵形比起基本阵形来说在各属性的加成上更为显著，同时也不会像背水阵那样存在较大的风险性。

阵形	攻	防	魔	精	速	命	使用角色
击攻	70	80	70	80	0	0	ゴン、マリー、ゴンドラ、シュタイナー、バミリアン
精神防壁	10	10	10	35	0	0	マーミラ、エル、ネオンラード、ボーゴン
天魔不败	50	0	50	0	50	50	ハラルト、ラッハトルテ、シルヴィア、ギャトレイ、ヴァルトロ
绝对防御	30	60	30	60	10	0	ルーサー、ロズ
魔招莲	20	20	30	30	0	0	キュロロ、フィオナ、ゼロミティ、ハニー
天凤不败	20	20	20	20	60	20	デュオ、ナジ、セシリー、グローゼン、ドレウィン
韦驮天	0	0	0	0	50	20	ジューロ、リーズ
龙王阵	60	30	60	30	30	30	久远、ドリバク
鹰の目	10	0	10	0	0	50	フォフォル、コット、ウルナ
天将裂波	10	10	10	10	0	50	ジェルンコ、ブラックマージ



固有必杀技

同特殊阵形一样，本作中的重要武将拥有特殊的必杀技。固有必杀技和普通必杀技相比，拥有相对华丽的战斗动画，同时威力也较大。由于本作里必杀技在战斗中的作用非常明显，所以拥有强力固有必杀技的角色，其战斗能力也一定不差。玩家可以对应下表注意将他们收进自己的麾下，组成强力的兵团。

技名	使用角色	效果	属性	特效敌人	SP	距离	范围	备注
弧月	久远	4～7伤害	无	无	200	0	2	—
大型花火	ゴン	7伤害	无	无	150	0	0	—
モリオン呼び出し	キュロロ	伤害4，召唤モリオン	无	无	200	0	0	召唤术，无法连续使用
ギガ·アトミック	マリー	6伤害	无	无	200	0	0	6次攻击
ガイア·クラッシュ	ハンク	9伤害	无	无	200	0	3	—
ジーザス·テイル	ジューロ	6伤害	无	无	150	0	3	—
メルトギャリオン	ジェルンコ	8伤害	风	无	250	0	0	—
フレア·ボール	ナジ	5伤害	炎	无	250	0	0	—
ガイオングラス	ブラックナイト	10伤害	无	无	200	0	0	—
裂空·枪坏舞	デュオ	5伤害	无	无	140	0	5	—
裂波·剑将乱	デュオ	6伤害	无	无	200	5	2	5次攻击
アクロンミニット	ハラルト	4伤害	风	魔物	200	0	0	3次攻击
虚霸·千手剑	リーズ	8伤害	无	无	100	0	1	—
イル·クレイファン	エル	6伤害	水	无	150	0	0	—
エルメスフィート	フィオナ	5伤害	圣	无	150	0	0	—

技名	使用角色	效果	属性	特效敌人	SP	距离	范围	备注
ガリアンゾーク	ゴンドラ	8伤害	水	无	150	0	2	—
ロゼリオ・ストレイク	シュタイナー	5伤害	无	无	200	5	2	5次攻击
アクロンブレスト	バミリアン	4伤害	地	无	250	0	0	—
デイ・ノアール	ブラックマージ	7伤害	暗	无	170	0	3	—
エイドローク	グローゼン	3伤害附加敌人攻击力下降30%	暗	无	200	0	0	—
マーティスヴァイオ	ゼロミティ	3伤害附加毒和疾病	无	人间	200	0	0	—
旧エンジェ・ダスト	ヴァルトロ	8伤害	圣	无	200	0	0	4次攻击
エンジェル・シード	ロズ	召唤エンゲル	无	无	200	0	0	—
爆风回转击	ドリバク	9伤害	无	无	200	0	0	—
パワーエクステンション	アートス	攻击力+60%	无	无	150	0	0	—
グリーンノア	マナマリン	苏生	无	无	200	0	0	—
ダーク・ロアン	コット	3伤害附加敌人防御力减少30%	暗	无	200	0	4	—
ライド・ハリケーン	フォフォル	2伤害	风	无	100	0	3	—
ヴァニック・シールド	ルーサー	防御力+45%，精神力+45%	无	无	200	0	0	—
バジックゲイン	マドレイユ	5伤害	无	无	100	6	2	—
Dエンジェル炮	ハニー	8伤害	无	无	200	0	0	—
アルメシオン・フレア	ドレウィン	6伤害附加即死	炎	无	200	0	0	—
十连射	セシリー	5伤害	无	无	200	5	1	10次攻击
ブレイブ・ボイス	ボーゴン	士气+50%	无	无	200	0	0	—
メイフィンノール	マーミラ	5伤害附加敌精神力下降30%	暗	无	200	0	0	—
ブレイブ・ハード	シルヴィア	7伤害	炎	无	180	0	0	—
ドラゴン・ハード	ギャトレイ	7伤害	地	无	180	0	0	—
キュアオーロラ	ウルナ	HP全回复	圣	无	150	0	0	—

和固有必杀技一样，和剧情联系紧密的重要人物以及强力武将之间可以使用组合技，即合体技。

合体技一览

合体技名	角色1	角色2	效果	属性	特效敌人	SP	距离	范围	备注
正义の铁锥	久远	ゴン	10伤害	无	无	250	0	0	—
魅惑のキッス	キュロロ	マリモ	攻击力+20	无	无	250	0	0	魔法攻击
メルトギャリオン2	ジェルンコ	ナジ	10伤害	无	无	250	0	0	只能由ジェルンコ发动
召唤・龙魔人	シルヴィア	ギャトレイ	召唤龙魔人	无	无	250	0	0	魔法攻击
キュオセルシアン	ハラルト	エル	9伤害附加敌人命中率降低30%	无	无	250	0	0	—
セイント・レイン	デュオ	フィオナ	复活附加防御力，精神力+30%	无	无	250	0	0	魔法攻击
ファミリオン	ゴンドラ	リーズ	7伤害附加敌人士气降低30	无	无	250	0	0	—
バルクレゼント	シュタイナー	ルーサー	10伤害附加敌人防御力降低30%	无	无	250	0	0	—
召唤・フェンリル	アートス	マナマリン	召唤フェンリル	无	无	250	0	0	魔法攻击
神魔光轮	ブラックマージ	ロズ	14伤害	无	无	300	0	0	—
神の裁き	ヴァルトロ	ハニー	10伤害	无	无	250	0	0	—
召唤・暗黑骑士	グローゼン	マーミラ	召唤ゴルフェス	无	无	250	0	0	魔法攻击
ダブルキャノン	ハンク	机动ナイト	13伤害	无	无	200	0	0	—
通信	ジューロ	グレーボーイ	召唤ギガスーツ	无	无	250	0	0	魔法攻击

转职列表

编号	转职情况
1	アースナイト →アースキング
2	モンク →圣天
3	魔剑士 →デビルナイト
4	骑士 →ジェネラル→白骑士→暗黑骑士
5	ヴァルキリー →コマンダー→アルテミス→暗黑弓士
6	グラディエーター →バーサーカー
7	侍 →将军→落武者
8	ガンナー →スナイパー
9	クレリック →ハイプリースト
10	黑魔术师 →黑魔导师
11	魔术师 →魔导师→暗黑魔导师
12	シスター →神官
13	忍者 →头领
14	スケルトン →ボーンナイト
15	ヒヨコ虫 →キングヒヨコ虫

特殊职业

编号	职业	角色名	编号	职业	角色名
1	若侍	久远	22	咒われし者	エルリシア
2	战士队长	ゴン	23	さすらいの剑士	ハラルト
3	超お娘样	キュロロ	24	船长	ゴンドラ
4	烈火の骑士	マドレイユ	25	デビル	コット
5	ソードナイト	アートス	26	キング	ゼルドラン
6	ソーサラー	マナマリン	27	お娘样	キュロロ→超お娘样
7	魔将军	グローゼン	28	大尉	ジュルンコ
8	ダークメイジ	マーミラ	29	军事大臣	ドレウィン
9	ドラゴンマスター	ギャトレイ	30	皇帝	ガリシオン
10	ドラゴンナイト	シルヴィア	31	ダークプリンス	ブラックマージ
11	魅惑の乙女	ハニー	32	邪神	ムゲン
12	シールドナイト	ルーサー	33	枪斗士	ヴァルトロ
13	ブラックスーツ	ブラックナイト	34	天使长	ロズ
14	总督	デューテ	35	マジックガンナー	セシリー
15	队长	マリモ	36	王国骑士	バミリアン
16	中尉	ハンク	37	见习い武士	久远（初期）
17	强化ノイド	ジューロ	38	见习い战士	ゴン（初期）
18	プリンス	シュタイナー	39	少尉	ナジ
19	プリンセス	フィオナ	40	狼男	アートス
20	枪剑使い	デュオ	41	四英雄	ガフェルト、グルトア、ネイグス、ロリアンヌ
21	义贼	リーズ			

合成大全

本作中，合成是得到装备、魔法和技能主要方式之一。某些道具也必须通过合成才能得到，以下是所有可合成的全道具列表，让我们来变废为宝吧！

剑

合成后	材料1	材料2	材料3
ウィンドブレイカー	ブロードソード	ストーム	无
ヴェルダン	サーベル	クイック・リング	无
アトポトス	ブロードソード	キュアランス	无
アクアサーベル	サーベル	アイスニードル	无
フレイムレイピア	ロムパイア	フレアウォール	无
黑妖剑	ロムパイア	ダークフレア	无
ソルジャーハント	ブロードソード	ガラクタ	无
魔法の剑	バスタード	银の首饰り	无
圣剑ロムパイア	ロムパイア	圣纹の月胴	无
ゾンビキラー	クレイモア	ホーリーリング	无
デビルスレイヤー	アトポトス	エクスプロージョン	无
ナイトスレイヤー	バスタード	ソルジャーハント	无
大地の剑	フラムベルク	アースクエイク	无
幸运の剑	テスタメント	ラッキー・リング	金
ビーストブレイカー	ロムパイア	火炎斩	无
ブルーソード	青石の大剑	古代の银货	无
アイスソード	バスタード	コールド	无
ドラゴンスレイヤー	テスタメント	ヴェルダン	无
赤いナイトスレイヤー	フレイムレイピア	ナイトスレイヤー	无
ガイアスレイ	ドラゴンスレイヤー	大地の剑	无
圣剑ライオーク	デビルスレイヤー	星光	无
バドレイク	ドラゴンスレイヤー	ドラゴンブレイク	无
古代の大剑	ニンジン・そーど	スカラベ	古代の金货
ゼノクレイク	ゼノス	クレイク・リング	无
光剑アトポトス	アトポトス	光剑ジェルム	无

刀

合成后	材料1	材料2	材料3
金色	太刀	金	无
小鸟丸	灯笼割り	ストーム	无
闪光	灯笼割り	キュアランス	无
龙波	灯笼割り	アイスニードル	无
火车切	青龙刀	フレアウォール	无
骨食	野太刀	ダークフォース	无
樱文字	灯笼割り	真昼の木	无
虎彻	斩马刀	金刚	无
烈火	火车切	テラ・アトミック	无
鬼杀し	刚力丸	パワーエクステンション	无
斩首刀	骨食	物干し竿	无
龙纹の刀	青龙刀	龙波	无
菊一文字	斩马刀	アースクエイク	无
介错刀	小鸟丸	死に装束	无
赤鬼	鬼杀し	火车切	无
刚力丸	物干し竿	金刚	金色
赤樱	樱文字	赤鬼	无
黑太刀	太刀	黑の波动	アクアマイト
村正	妖魔刀	紫の波动	无
正宗	野太刀	セイントファング	无
月光丸	闪光	月影	月光圣の祈り
月兔	月光丸	うさぎ石	アクアマイト
神月	弧月	神剑・草	无
妖魔刀	斩首刀	斩马刀	无

斧

合成后	材料1	材料2	材料3
モグラバスター	ウォーハンマー	动きモグラ	无
ウィンドアクス	トマホーク	风の素	无
巨石割り	ウォーハンマー	岩崩し	无
アイスハンマー	ウォーハンマー	アイスニードル	无
ダークアクス	フランシスカ	泥水	无
ホーリーアクス	フランシスカ	圣水	无
巨人の铁槌	フレイムハンマー	溶岩	无
ウィングハンマー	ウィンドアクス	羽の饰り板	ストーム
セイントハンマー	ウォーハンマー	キュアオーロラ	无
まさかり	バトルアクス	大激震	胜利のおたけび
グランドライアー	爆裂斧	勇气の息吹	负け犬の远吠え
デビルバスター	ホーリーアクス	ゴッド・アイ	无
シャイニングアクス	クレセントアクス	サンダー	キュアランス
ジェットスター	モーニングスター	爆裂斧	无
サンゴの斧	アイスハンマー	潮吹きクジラ	コールド
ドラゴンハンマー	アイスハンマー	フレイムハンマー	无
处刑人の斧	バトルアクス	ロスト・セイント	无
裁きの铁槌	グランドライアー	神々の怒り	无
圣玉槌	セイントハンマー	宝玉石	无
パリウッド	まさかり	グランドライアー	神々の咒文书
クリムゾンオーガ	作りかけの斧	处刑人の斧	ダークフォース
レアメタルハンマー	圣王槌	アクアマイト	无

杖

合成后	材料1	材料2	材料3
鼓舞のメイス	メイス	胜利の雄たけび	无
魅惑のステッキー	マジシャンズロッド	梦の指轮	无
アクアメイス	メイス	コールド	无
にゃんこロッド	フェアリーロッド	金	无
白石の杖	银の锡杖	キュアアロウ	无
黑石の杖	マジシャンズロッド	ダークフレア	无
白银の杖	シルバーメイス	银の锡杖	无
辉きの杖	银の锡杖	圣水	圣なるしずく
火龙の杖	锡杖	フレアウォール	无
フェアリーロッド	マジシャンズロッド	风の素	妖精の泪
退魔の杖	ウィザードロッド	神の泪	无
时の锡杖	锡杖	银时计	无
ビーストマスター	フェアリーロッド	败北の予感	无
咒念树の杖	老木の杖	黑石の杖	无
セラフィムロッド	退魔の杖	天使の翼	无
龙食らいの杖	火龙の杖	胜利のおたけび	パワーエクステンション
エレメンタルフォース	ウィザードロッド	エレメンタルパウダー	无
极炎树の杖	老木の杖	火龙の杖	赤の波动
死神の骨	黑き魔女の杖	死神の契约	无
炼狱の杖	极炎树の杖	退魔の杖	地狱の炎
レジェンドロッド	神木の枝	黑き魔女の杖	无

枪

合成后	材料1	材料2	材料3
ツインシルバー	シルバースピア	银の首饰り	无
长棒	ジャベリン	ブレストプレート	无

白石のヤリ	ジャベリ	圣水	时の砂时计
リザードキラー	ロングスピア	コカトリスの尾	无
ドラゴンランス	アイアンランス	土の素	无
雷神のヤリ	シルバーランス	风の素	无
野兽のヤリ	ロングスピア	泥水	无
アクアランス	シルバーランス	水の素	无
ゴールドランス	ランス	黄金の玉	无
ナイトキラー	クロムランス	胜利のおたけび	パワー・リング
龙杀しのヤリ	ドラゴンランス	リザードキラー	无
白宝石のヤリ	白石のヤリ	宝石の原石	无
白金のヤリ	シルバーランス	金	无
风神のヤリ	ロングスピア	カマイタチの尾	无
フルートランス	クロムランス	虫笛	无
冰のヤリ	アクアランス	コールド	无
狩人のヤリ	ジャベリン	シャープ・コマンド	无
封魔のヤリ	シルバースピア	エンジェル・ダスト	无
圣なるヤリ	シルバーランス	エクスプロージョン	无
ブルーナイトキラー	ナイトキラー	雷神のヤリ	カマイタチの尾
光枪ゲイボルク	エンジェルランス	封魔のヤリ	圣水
神枪グリフォス	灵枪ユニコーン	光枪ゲイボルク	圣枪グングニル

弓

合成后	材料1	材料2	材料3
ミドルボウ	ショートボウ	ハリ千本	无
プラチナボウ	シルバーボウ	ゴールドボウ	无
フラッシュボウ	ゴールドボウ	フラッシュボム	无
黑妖树の弓	シルバーボウ	黑い水	无
クジラの弓	バトルボウ	潮吹きクジラ	无
疾风の长弓	风の大弓	羽の饰り板	时の砂时计
妖精の弓	シルバーボウ	妖精の泪	无
ハンターボウ	ロングボウ	ビーストヘブン	无
暗杀弓	木の弓	心突弓	无
风の大弓	バトルボウ	ストーム	无
フレイムボウ	エルフの弓	テラ・アトミック	无
水灵の弓	エルフの弓	スノーストーム	无
デビルハンター	エルフの弓	光波	キュアアロウ
新型・暗杀の弓	暗杀弓	サーチアイ	无
圣青树の弓	若木の弓	妖精の弓	无
デーモンハンター	デビルハンター	圣水	幸运のお守り
钢铁の弓	大将の长弓	バトル・ブーツ	パワー・リング
灵弓カマイタチ	老木の杖	カマイタチの尾	白の波动
魔称弓	黑妖树の弓	邪なる契约	无
星の弓	プラチナボウ	流星落下	无
圣白树の弓	千年树の弓	星の弓	神々の咒文书

火枪

合成后	材料1	材料2	材料3
强化ハンドガン	ハンドガン	フレアウォール	无
メディカルガン	二式魔法铳	リカバリー	无
リボルバー	ハンドガン	ガラクタ	无
圣水铁炮	三式魔法铳	圣水	无
炸裂弹使用ハンドガン	大型ハンドガン	爆弹	无
アイスガン	三式魔法铳	コールド	无
ウィンドガン	三式魔法铳	ストーム	无
ファイアガン	三式魔法铳	フレアウォール	无
のろいの短铳	参式魔法铳	ダークフレア	无
猎铳	大型ハンドガン	コカトリスの尾	无

细菌铳	スタンガン	恶魔の唾液	无
对人ハンドガン	スタンガン	スリープ	无
银色の短铳	参式魔法铳	银の首饰り	无
匠の火炎铳	ファイアガン	地狱の炎	无
エクソシストガン	银色の短铳	キュアランス	无
改造型光线铳	试作型光线铳	钢铁のネジ	无
エレメント	エナジーハント	エレメンタルフォース	无
ブレイブガン	リボルバー	古代の银贷	古代の金贷

爪

合成后	材料1	材料2	材料3
地龙の爪	アイアンクロー	土の素	无
火龙の爪	アイアンクロー	火の素	无
プラチナクロー	シルバークロー	银の首饰り	无
シールドハンド	アイアンクロー	ロングブーツ	无
风龙の爪	シルバークロー	风の素	无
黑龙の爪	ポイズンクロー	バースト	无
水龙の爪	シルバークロー	水の素	无
七色の爪	アイアンクロー	虹色の花	无
龙杀しの爪	ブレードクロー	ねじれた爪	无
雷神の爪	风龙の爪	フラッシュボム	无
バイオクロー	ポイズンクロー	恶魔の唾液	无
净化の爪	白爪の爪	圣水	无
ビーストイーター	ねじれた爪	サーチアイ	无
白龙の爪	ブレードクロー	神の泪	无
神兽の爪	オーガクロー	波动百击	无
冥界の魔手	ねじれた爪	漆黑の指轮	无
恶鬼の大爪	オーガクロー	ダークフレア	无
ドリルクロー	サイバークロー	回转击	无
古代龙の爪	黑龙の爪	ロスト・セイント	无
ゴッドハンド	腐った爪	神々の怒り	セイントファング

重铠

合成后	材料1	材料2	材料3
ウォーターガード	キルボアール	水の素	无
ホーリーメイル	アイアンアーマー	キュアアロウ	无
四宝玉の铠	ブレストプレート	宝石の原石	黄金の玉
漆黑の铠	アイアンアーマー	黑い药	无
金色の大铠	铜丸	金	无
风魔の铠	アイアンアーマー	ストーム	无
死者の铠	アイアンアーマー	死灵のはきもの	无
インフェルノス	フレイムメイル	フレアウォール	无
インペリアルガード	甲胄	古代の银贷	无
ユミナフラウ	シルバーメイル	キュアレインボウ	无
ガイアアーマー	アースメイル	溶岩	无
魔法银の甲胄	シルバーメイル	古代の银贷	银时计
デモンズプレート	ブレストプレート	漆黑の铠	恶魔の唾液
女神の铠	精灵の铠	キュアオーロラ	圣なる护符
パワードアーマー	ヘビープレート	バトル・ブーツ	パワーアップ

ローブ

合成后	材料1	材料2	材料3
しあわせエプロン	革のベスト	幸运のお守り	无
愈しのローブ	神官の法衣	キュア	无
风の精灵衣	クリアローブ	风の素	无
まだらのローブ	クリアローブ	青い药	赤い药
妖精の衣	クリアローブ	妖精の泪	ストーム

まどろみの衣	マジシャンズローブ	夕焼け云	无
アクアクローズ	クリアローブ	水の素	无
山神の法衣	マジシャンズローブ	ディグ	无
圣者のローブ	星空のローブ	圣水	无
ガイアローブ	山神の法衣	溶岩	无
暗の法衣	神官の法衣	泥水	无
火神の衣	神官の法衣	火の素	无
凤凰の衣	マナローブ	コカトリスの羽	无
绀碧のローブ	マナローブ	ブルー・ローズ	无
圣纹の法衣	圣者のローブ	圣者の靴	ゴッド・アイ
月影の衣	星空のローブ	月影	无
风の羽衣	风の精灵衣	パロパロの羽	天使の翼
魔神のローブ	魔眼の法衣	邪なる契约	无
神仙の衣	天女の羽衣	贤者の衣	神々の咒文书

アクセサリー

合成后	材料1	材料2	材料3
ゴッド・アイ	宝石の原石	神の泪	无
ホーリー・リング	マシ・リング	圣者の靴	无
指轮の束	疾风の指轮	梦の指轮	漆黑の指轮
ブルー・ローズ	宝石の原石	青い药	冰水
デビル・アイ	宝石の原石	恶魔の唾液	漆黑の指轮
クレイク・リング	アクアマイト	魔力の源	指轮の束

服

合成后	材料1	材料2	材料3
白衣	毛皮のコート	インテリリング	无
死に装束	羽织	黑い水	无
对魔防护服	战斗服	マジックガード	无
白狼の羽织	羽织	キュアアロウ	无
圣纹の胴衣	斗士の服	圣水	无
火龙の胴着	斗士の服	火の素	无
水神の守护服	レザースーツ	水の素	无
烈火の服	火龙の胴着	地狱の炎	无
新型强化纤维服	强化纤维服	战斗服・改	无
突击服	军服	胜利のおたけび	勇气の息吹
风神の守护服	レザースーツ	ストーム	无
疾风の胴衣	风神の守护服	カマイタチの尾	无
退魔の锁帷子	チェインスーツ	神々の怒り	无
魔性の胴衣	斗神の胴衣	死に装束	无

魔法

合成后	材料1	材料2	材料3
地形变异（无）	灰色の雨	ハリ千本	爆弹
地形变异（火）	炎の吐息	炎の素	地狱の炎
地形变异（水）	潮吹きクジラ	水の素	冰水
地形变异（风）	绿のうちわ	风の素	カマイタチの尾
地形变异（土）	动きモグラ	土の素	溶岩
地形变异（圣）	圣なるしずく	圣水	神の泪
地形变异（暗）	黑い水	泥水	恶魔の唾液
时间变异（朝）	朝颜の种	古代の壶	青の波动
时间变异（昼）	真昼の木	古代の壶	地形变异（圣）
时间变异（夕）	夕焼け云	古代の壶	赤の波动
时间变异（夜）	夜のとばり	古代の壶	地形变异（暗）
ロスト・フレイム	コールド	青の波动	无

ロスト・ウィンド	フレアウォール	赤の波动	无
ロスト・アース	ストーム	绿の波动	无
ロスト・セイント	ダークフレア	黑の波动	无
フレイムウェーブ	フレアウォール	地狱の炎	无
アクアドライブ	コールド	冰水	无
ソニックバースト	ストーム	カマイタチの尾	无
慈爱の祈り	キュア	キュアレインボウ	キュアオーロラ
セイントファング	キュアランス	神の泪	无
デスブラインド	ダークフレア	恶魔の唾液	无
アストラル・ホール	紫の波动	ダークフレア	无
ギガフレイム	テラ・トミック	ブレイブ・ハード	フレイムウェーブ
绝对零度	スノーストーム	フリーズ・アイ	アクアドライブ
流星落下	アースクエイク	月影・改	ガイアブレイク
トルネード	ディスカス	ファルコンウィング	ソニックバースト
セイントカイザー	エクスプロージョン	エンジェル・ダスト	セイントファング
ブラックゲート	ダークフォース	ブラックゲート	デスブラインド
ライフフォース	リカバリー	月光圣の祈り	グリーン・ノア
暗黑变异	骨食	黑妖树の弓	冥界の魔手

物理技

合成后	材料1	材料2	材料3
ロスト・キャリバー	ダークフレア	パワーアップ	剑魔连斩
ブレイブ・ハード	火炎斩	剑魔连斩	胜利のおたけび
ソニックブレイブ	烈风斩	ソニックバースト	无
ドラゴンブレイク	地裂斩	ドラゴンスレイヤー	无
星光	キュアオーロラ	アトポトス	无
暗杀剑	デスブラインド	黑妖剑	无
气绝	眠り药	金刚	无
月影	二之太刀辻风	エクスプロージョン	无
月影・改	月影	星光	无
封神闪	剑魔连斩	二之太刀辻风	ディスカス
回转击	岩崩し	ストーム	无
ファルコンウィング	空转乱舞	ストーム	无
スリープシャドウ	スリープ	击双演舞	无
エンジェル・ダスト	击双演舞	ロスト・ダーク	无
ホワイトライブ	エンジェル・ダスト	圣なるヤリ	无
ビーストヘブン	心突弓	プラチナボウ	无
デスアロー	新型・暗杀の弓	心突弓	无
乱れ击ち	二连射	回转击	无
波动百击	ハリ千本	パワーエクステンション	二连击
新・剑魔连斩	剑魔连斩	ブレイブ・ボイス	无
つるぎの舞	二之太刀辻风	ブレイブ・ボイス	无
神风	月影・改	封神闪	无
ソルジャーボール	大激震	ブレイブ・ボイス	无
爆风回转击	回转击	大激震	爆裂斧
地狱乱舞	击双演舞	ブレイブ・ボイス	无
人突弓	心突弓	胜利のおたけび	无
デス・マシンガン	三连射	胜利のおたけび	无
击走	波动百击	ブレイブ・ボイス	无
极乐净土	神兽の爪	净化の爪	白龙の爪
ヘルズナイト	ロスト・キャリバー	デモンズプレート	邪なる契约
兽神	ビーストマスター	神兽の爪	野兽のヤリ
凤凰转生	凤凰の衣	インフェルノス	烈火
エナジーボルト	波动百击	トルネード	无
天地创造	ホワイトライブ	大地の崩坏	神々の怒り

文 隋欣



PSP
PlayStation Portable

炼狱2 通往天国的阶梯
炼狱 2 The Stairway to H.E.A.V.E.N

◆Hudson◆A・RPG◆2006年4月27日◆日版◆1～4人
◆4800日元◆无对应周边◆12岁以上

《炼狱2》是以但丁的《神曲》中所描写的世界作为世界观，主人公则是一群被称为“A.D.A.M”的人造人，他们将以解开一座被称为“炼狱”的8层高塔为目的而进行战斗。炼狱在天主教的观念里是指死者进入天国前受到火焰所净化灵魂的地方，介于天国和地狱之间。

为了战斗而制造的人造人“A.D.A.M”作为不死之身，曾面临着席卷世界的战争。然而战争过后，它们也失去了存在价值，因此被人类打入了8层高塔，但最终它们开始自我苏醒，决定登上塔的最高层来寻求真理。

游戏简介

本作没有Game Over的概念，主人公是不会死亡的。HP变为0的话主人公的身体会溶化，然后从塔的最下层重新开始。战斗方针是尽量避免重复的战斗，打倒全部的敌人，冲向塔的最上部。另外想要变得更强，就要掌握从敌人身上夺取武器的方法，获得强力武器是胜利的关键。而弱肉强食，也是《炼狱》系列”的生存原则。在前作中，主角为了从这个可怕的循环中获得解脱而试图离开这座塔。在这部续作中，主角虽然逃离那座恐怖的塔，但却发现更残酷的现实世界，他能摆脱自己的宿命吗？游戏采用大量天主教色彩的东西，包括傲慢、愤怒、嫉妒、怠惰、色欲、贪婪、暴食等七大原罪。强调人性的黑暗面，是一款相当具有特色的作品。

游戏操作

十字键／滑杆	操作人物行动
朝同一方向两次	翻滚动作
□	使用左手装备
△	使用头部装备
○	使用右手装备
×	使用身体装备
L	锁定目标
R	转身
R+方向	平行移动
START	主菜单
SELECT	进入更换目前装备的菜单

主菜单介绍

L	切换人物属性和地图在人物属性界面时□可以切换人物颜色（一改前作灰暗的色调）
ITEM	道具可以查看自己所拥有的道具，本作由于没有回复类道具所以这个只是当作图鉴用查看所持有的装备，在这里按L可以整理，按R则可以看装备的详细介绍，全满为20页。
OPTION	调整游戏各项设置
HELP	帮助文件
EQUIP	调整目前的装备（只能在主控室下执行改命令）
BUILD	改造身体各个部分（只能在主控室下执行改命令）
FILE	记录游戏（只能在主控室下执行改命令）

名词解释



耐久力

显示在画面的左上方，到0即为死亡。

改造：可（无限）

防御力

分为“物理防御力”以及“电子防御力”。

改造：可（无限）

耐热值

身体的各个部分受到攻击或者不断使用同一部分就会产生热量，当温度过高时就会发出警报声。耐热值可以抑制温度上升速度（在一般情况下总会有温度上升）耐热越高，温度上升速度越缓慢。

改造：可（4000）

スロット数

玩家所操纵的人物主要分为“头部”、“左手”、“右手”、“胸部”和“腿部”这5个部分每个部分都有独立的スロット数，可以通过改造来提高スロット数，从而可以装备更大型的武器。

改造：可（每个部分最大5）

战斗熟练度主要分为5种

1.格斗（Grapple） 2.剑击（Slash） 3.冲击（Impact）
4.铳击（Bullet） 5.电子（Quantum）

使用对应的武器击倒敌人的时候就可以获得相应的熟练度（会显示在HP槽下方），有些武器可以同时增加2～3种技能的熟练度。需要注意的是部分武器有对应的技能要求。

武器分析

格斗类(Grapple)

格斗类武器特点是攻击力稳定，但由于是近身武器，所以无可避免导致命中过低的问题，初期还能应付，后期的多人围攻的情况下，或者敌人装备有行动不能电击类武器的话就会很吃亏。

剑击(Slash)

比起格斗类武器来说，范围有了一定的保证，所以在某些关卡还是比较实用的，较广的攻击范围以及多HIT的连续攻击，在一定程度上能保证攻击力。不过终究还是脱离不了需要靠近敌人这个弱点。

冲击(Impact)

纯粹的冲击类武器相当少，但冲击属性附加的武器倒是很多，大多数附加在格斗以及剑上，当然也有少数大型武器也会附带该种属性。冲击类武器攻击范围一般都是足以信赖和满意的。但速度上均有不小的劣势。除了连发性能过低外，使用时硬直时间过长，热能提升过快也是不争的事实，当然这些一般都表现在威力比较强大的大型武器上，少数武器可以对敌人造成吹飞攻击。由于吹飞了敌人所以无法形成OVERKILL攻击的情况还是比较多见的。当然除了这些不利因素外，它有自身有利的因素，能够在危机时刻击倒敌人，吹飞攻击在自身危机特别是陷入包围的时候显得尤其实用。

铳击(Bullet)

几乎所有的射击类武器都包含了铳击要素，可以说只要你玩射击系就不可能不接触到铳击，就算你不想提升技能也没办法。其中主要划分2个大类：1.实弹系 2.BEAM系。

实弹系：实弹系无论是前期还是后期，都可以占据主力武器的位置，原因之一就是其充足的弹药数，持续战力也是任何武器无法比拟的。后期升过级的高级武器弹药甚至可以达到999发，并且射击速度一般都非常快，连射可能。加上主人公快速回避，游戏的爽快性在此得到充分体现。但相对的攻击力在后期严重不足，在2周目的时候实弹系的缺点就暴露无疑了，面对皮厚HP高的敌人，相当吃力。

BEAM系：准确来说它是游戏中各个方面都比较平均的武器，很适合新手使用。到了中后期可以更换比较强力的武器。连射速度较快，并且60%武器会附带各种有利属性，如果硬要说缺点的话，那就是弹药数稍嫌不足，H.E.A.V.E.N里BEAM无效的敌人也不少。

电子(Quantum)

电子武器可以说比其他武器更加复杂。游戏设定上不属于电子类的武器，这类武器的特点相当具有特色。比如有些武器攻击力高得可怕，一发就可以达到3000甚至将近5000的攻击力，但耐热消耗相当大，且弹药相当稀少。有的武器，以辅助效果为主要手段，例如麻痹瘫痪敌人，吹飞敌人，或者对敌人进行防御不能攻击。(这个大家就别想了攻击力低的可怕)可以说诸子百家，各有所长，具体的还需要根据各自的喜好和需要来进行选择，这里无法进行详细介绍，值得一提的是电子盾牌，特别是具有使电子，物理攻击都无效化盾牌。

腿部装备简析

腿部装备主要有增加移动速度、迅速降低热量、自动恢复残弹、提升耐久力恢复速度这4大属性部分。这4大类为重点参考属性，其他属性由于实用度比较低，所以一般情况下不做考虑。

增加移动速度类

除了增加移动速度外还可以防止敌人的必杀伤害几率，远近都适合使用的装备。

迅速降低热量

主要用于射击系，特别是大型武器以及连射武器类，由于这2种武器热量提升相当快，如果没有该装备的话，无法给予敌人快速有效的打击。所以强烈推荐给玩射击系的玩家。

自动恢复残弹

好东西，不用多说了，需要提醒的是，该装备是自动恢复残弹，所以一般情况下用到子弹只剩一发的时候，换上该装备，然后开一下枪，自动补满，再换上其他装备，继续攻击。

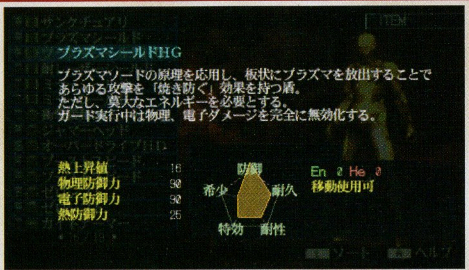
提升耐久力恢复速度

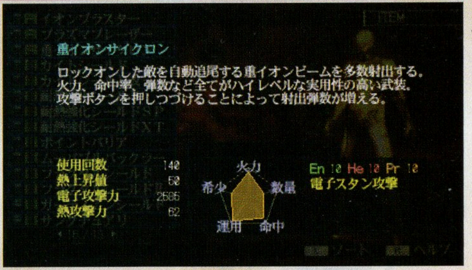
在HP减少的时候自动恢复。

游戏系统

装备解析

各种装备较前作增加五边型指示图，分别有稀有度、火力、数量、运用和命中五种参数，并且多了En、He、Pr三个数值。每一件装备起初这3项都是0，每次用它杀死敌人，会将经验分配到相应的装备上，而特殊装备以及防御类则只要装备在身上就会被分配到经验。每次+1最高是10级也就是说武器连满了就是10、10、10，En是武器的装弹数；He是热量消耗，随着每上升一级减少5%的热量消耗；Pr是对武器的熟练度，也就是说随着Pr提升一些低级武器的实力甚至会高过强力的后期装备，特别是在脚这个部位上。





连击系统

系统的一个提升《炼狱2》新增的设定，大大增加游戏的流畅度，4个攻击部位身体头左右手×、△、□、○按照任意顺序按键都会有连击出现。

OVERKILL系统

将敌人HP削减到0之后如果继续攻击(俗称“鞭尸”)则会进入OVERKILL系统，根据对敌人的再次伤害程度(会以红色HP槽来显示)进行奖励。一共有5个阶段，红色槽越长，给的道具越多，质量越好。要想获得大量优质道具，就一定要想尽办法在最短的时间把OVERKILL打到最高。

门

地图上会有门的显示，门的表示分为两种，三角型和正方形。三角型代表单方向通道的门，箭头所指的为出入口，但不可逆入。正方形门表示的进出随意的门，以上这些都需要注意下。

逃避敌人的追讨

本游戏没有无敌时间，所以一般情况下除了执行回避动作之外，其他时间均为可攻击状态(敌我一样)，所以一般受到浮空攻击或吹飞攻击，输入不同方向的按键两次就可以逃脱追击。

オーパードライブ

在游戏中可以随机打出一种银白色的东西，吃后全身被雷气包围，速度提升并且子弹和HP不减，热能也不会增加，也就是俗称的无敌状态。时间大约能维持20秒左右。

攻略指南

由于炼狱之塔难度并不大，所以下文只对最终BOSS做一些攻略。进入游戏时玩家是"全裸"的，也就是没有任何装备。攻击敌人可以得到敌人身上装备的道具，而将敌人绿色血槽打完后还可以继续攻击打出OVERKILL，不但可以多获得一些金钱奖励，还能有极高的概率打出更多稀有道具。

初期比较具有实用性的装备是サブマシンガン和アサルトMG，也就是机枪。新手很容易上手，因为你只需一直按着相应的键就可以杀人，不像近身攻击需要组合技。而身体上推荐レール和素粒子ビーム这两种武器最大的特点是聚气攻击，也是本作新增要素。本身就具备毁灭性的攻击力加上聚气几乎是秒杀。脚上为了配合请准备升华式冷却机构，可以连续使用强力武器，而不会使身体过热。(注：请勿使身体的热量达到最大值，不然身体会燃烧起来，需要很长时间才能冷却。而这样的状况在游戏后期简直是自杀）想要进入下一层就必须打倒BOSS，而进入BOSS房间的条件是压制每层楼地图上的数个红色区域，将这些红色区域进行压制以后就可以开启了。红色区域的特点是，全灭该区域敌人以后会有警报声，乱入强力敌人，再次全灭敌人以后则表示顺利压制该区域，全部压制后回到初始房间进入红色传送点就可以来到BOSS的房间。

本作中的BOSS可以说是非常的有特色，有巨型的也有灵巧的，每一个都有自己独特的攻击方式。想要一套装备打天下是不太可能的。不过总体来说难度并不高，惟一让人感觉到难的就是第8层的BOSS，即最终BOSS。感觉第8层和之前有跨度，红色区域刷出的强力敌人会以复数形式出现，非常棘手。推荐使用：升华式冷却机构·改、リペアシステムβ改、プラズマカッター·丙、重イオンサイクロン。ミラーアーマー这套装备同样适用于最终BOSS，最终BOSS攻击以镭射为主，尽量不要接近他的正面，他的武器附带麻痹效果，一旦被其麻痹，他会免费赠送你一发毁灭性的量子炮。保持一定距离使用重イオンサイクロン，这个武器虽然是自动追尾，但必须保持一定距离（尽量跑远），否则很容易被回避。





H.E.A.V.E.N

当你打完了炼狱8层也就是1周目结束后，你可以选择继续开始二周目，或者从后面进入游戏真正有难度的地方——H.E.A.V.E.N。现在只能进H.E.A.V.E.N——A、H.E.A.V.E.N——B和H.E.A.V.E.N——C（其实就是把99层塔以33层为一块来分成了3部分）

H.E.A.V.E.N——A

一切从0开始，既不继承外面的装备也不继承你对自身的升级，并且在这33层里也不能对自己升级。在H.E.A.V.E.N的33层里取得的装备在取得的时候自动随机装备在相应位置，卖装备直接可以按SELECT进行，弹药用尽后装备就自动消失，所以请务必看准自己的弹数以免失去关键装备，每4层有一个存档点，每上一层会有随机的奖励-加血槽或加两防，一旦死亡，不会丢失装备，只会倒退4层。每11层一个BOSS，33层击败最终BOSS后进传送点自动回到初始位置并将你在H.E.A.V.E.N里所得的钱和装备加到你的ITEMS中。

攻略要点 H.E.A.V.E.N-A里大多都是消耗战，建议尽快取得"追加Eパック"可以大幅度延续武器的使用寿命。而有些强力武器在取得后更是要注意保存。敌人基本都很普通，和在塔里遇到的差不多，再加上死了只掉4层并且地图是保存的，所以不算太困难。

注：强烈推荐1周目后打穿这33层。因为最后的BOSS掉オーバードライブHD，稀有度最高的装备之一，初始使用次数仅为一次，效果为发动オーバードライブ状态的究级装备。

注：千万别一时兴起把只有一次使用回数的オーバードライブHD在H.E.A.V.E.N——A里用了，那可是灾难性的。

H.E.A.V.E.N——B

继承在塔里得到的装备，不继承你对自己进行的升级，但可以用在这里得到的钱对自身升级，每一层的目的就是找到记录点，然后可以直接从右边的红色传送点进入下一层。注意死亡后直接到游戏初始的地方，所以要多记录。55层以后出现的敌人大多携带各个类别的顶级装备，装备不理想的朋友可以在这几层里刷出大批顶级装备。

攻略要点 如果你已经过了A那么这里无疑是十分轻松的。推荐有点钱后立刻把头升到3级用于装备オーバードライブHD，然后多余的钱全部加血和两防(不至于被秒杀)。如果还有多的钱建议升下腿部。双手建议装备プラズマカッター·丙。进入オーバードライブ状态后，你可以尝试下□、○交替按键所带来的强烈快感（笑），有了这套东西，通过这33层就只是时间问题了。

H.E.A.V.E.N——C

继承塔里对自己的升级，但不继承装备。确切地说，要打好H.E.A.V.E.N——C有一定难度，特别是第67层。因为你必须用拳头取得第一样装备。否则之后的战斗根本无法进行。每一关只要打过3个房间就可以回到记录点进入下一层。

攻略要点 其实每一层都是对一个类别武器的总结（也有两类的），敌人全数都是携带这类武器的，每个房间就像斗技场，敌人是一个个出现的。每个房间出现3个敌人，需要一次将接踵而来的敌人全部消灭。尽管中间是可以出去的，但是出去后再回来，之前杀掉的一个或两个敌人也还是要重新杀过（利用这一点可以重复刷顶级装备）。一般顺序为中间的房间－中间左边－中间右边－中间前面－中间前面2（有的还有中间前面3和4，主要依据该种武器有多少种进化）。一般在最后的房间的敌人身上一定能打出该种类的顶级装备，但同样的最后一个房间的敌人绝对是游戏里最强的，其攻击力超过以往所有的BOSS。两防520，HP70000的我也有一下被打掉60000甚至被秒的经历，所以没有一定实力绝对不要贸然挑战。毕竟在这里死了就回到原点。

当你通过了H.E.A.V.E.N后，相信你已经拥有了游戏80%以上的装备。最后的H.E.A.V.E.N顶层开启。H.E.A.V.E.N——最终フロア，进去前请装备上你最得意的装备。只有一个房间，大约有30个左右的敌人以保持4个同时出现的状态向你展开攻击，尽情地杀戮。这是"炼狱"中最爽的一战，简直就是玩家个人的表演的舞台，满地的尸体和装备，爽就一个字。胜利后进入最后的房间。发生剧情后，尽管那个女子叫我们回去，可我偏不回去，给她一颗核弹后出现一条通路，走到发光点上，迎来本作真正的结局。之后得到エンゲージリング，这东西不能装备，特殊效果是可以让你在死掉之后以满血＋オーバードライブ状态下复活一次，这个戒指可以无限刷。



二周目情况

重新挑战8层的炼狱之塔。敌人实力大幅度提升，相应掉落的装备也会好很多。建议去之前尽量把HP加到20000左右。我现在28000，一不注意在6层也有被秒杀的危险。BOSS掉落的装备是固定的，所以不用指望BOSS能掉什么好东西了。注：这次尽管敌人实力加强，但并不掉什么顶级装备，想要好装备的还是去H.E.A.V.E.N吧。

联机部分

游戏的联机并不出色，不能将游戏中的装备和升级带入联机，主要就是抢夺地图上装备的对杀战，使得玩家乐趣大减。

全装备介绍

以下是全装备列表，总共210种。其中R、L分别表示右、左手；H表示头；B表示身体。装备数据全是在人物初始状态下记录的，（武器的攻击力会随着熟练度上升）用相应的武器攻击可以得到相应的熟练点数，比如用激光类可以加QURNTUM，增加上限为99条。所以在开始如果你就一直使用一个类别的武器，那么到后期你这一类别的武器攻击力将会是其他的好几倍。可以在游戏开始就决定发展方向。当然最好是全能。不过这个积累过程十分之缓慢。顺带一提本作的升级系统比前作要自由许多，耐玩度进一步提升，而且把每种类别的最强装备升满30级也需要花费很长一段时间，这是个大工程。笔者希望以下表格对大家能有帮助。

名称	装备部位	使用回数	热上升值	物理攻击力	电子攻击力	热攻击力	物理防御力	电子防御力	热防御力	占用格数	备注
ダブルクロウ	R L H	50	100	110	/	/	/	/	/	1	爪类近身武器，有麻痹效果。
撤甲连爪	R L H	50	110	290	/	/	/	/	/	1	爪类近身武器，有麻痹效果。
伪龙ファング	R L H	50	120	500	/	/	/	/	/	1	爪类近身武器，有麻痹效果。
ダブルホーン	R L B	30	140	168	/	/	/	/	/	1	爪类近身武器，增加2连击。有吹飞、麻痹效果，击败第1层BOSS后获得。
オーガエッジ	R L B	24	160	509	/	/	/	/	/	1	爪类近身武器，增加2连击。有吹飞、麻痹效果，击败第1层BOSS后获得。
デモンエッジ	R L B	20	180	734	/	/	/	/	/	1	爪类近身武器，增加2连击。有吹飞、麻痹效果，击败第1层BOSS后获得。
マッハパンチ	R L	36	120	128	180	/	/	/	/	2	拳铳类武器，中距离单发武器，有破防、电子麻痹效果。
マッハパンチ＋	R L	36	140	200	270	/	/	/	/	2	拳铳类武器，中距离单发武器，有破防、电子麻痹效果。
マッハパンチ＋＋	R L	36	160	288	396	/	/	/	/	2	拳铳类武器，中距离单发武器，有破防、电子麻痹效果。
ドリルクロー	R L H	36	120	220	/	/	/	/	/	2	钻头型武器，中距离单发，有麻痹效果。
穿甲ドリル	R L H	36	140	400	/	/	/	/	/	2	钻头型武器，中距离单发，有麻痹效果。
真・穿甲ドリル	R L H	36	160	596	/	/	/	/	/	2	钻头型武器，中距离单发，有麻痹效果。
超电磁ドリル	R L H	60	120	308	/	/	/	/	/	2	钻头型武器，有蓄力攻击特性。
真・超电磁ドリル	R L H	90	160	648	/	/	/	/	/	2	钻头型武器，有蓄力攻击特性。
ヘビースタンガン	R L H B	160	100	/	128	108	/	/	/	2	电气释放，近身连发，有电子麻痹、防御不能效果。
ヘビースタンガンEX	R L H B	180	120	/	166	166	/	/	/	2	电气释放，近身连发，有电子麻痹、防御不能效果。
ギガボルトシタンガン	R L H B	200	140	/	294	208	/	/	/	2	电气释放，近身连发，有电子麻痹、防御不能效果。
ライトニングガン	R L H B	30	400	/	648	376	/	/	/	2	电气释放，近身单发，有电子麻痹、防御不能效果。
雷神	R L H B	30	450	/	1198	578	/	/	/	2	电气释放，近身单发，有电子麻痹、防御不能效果。
バイルバンカー	R L	24	250	344	/	217	/	/	/	2	拳铳类武器，近身单发，有吹飞、破防、麻痹效果。
内藏型处刑枪	R L	24	300	554	/	283	/	/	/	2	拳铳类武器，近身单发，有吹飞、破防、麻痹效果。
ブレデターストライク	R L	24	350	853	/	435	/	/	/	2	拳铳类武器，近身单发，有吹飞、破防、麻痹效果。
ブレイクバンカー	R L	20	300	706	/	333	/	/	/	2	2连击，附加减少对方装备的能量。并且可以降低对方的防御力的效果。
ブレイクバンカー改	R L R L	20	350	871	/	433	/	/	/	2	2连击，附加减少对方装备的能量。并且可以降低对方的防御力的效果。
バニッシャー	R L	20	400	1165	/	500	/	/	/	2	2连击，附加减少对方装备的能量。并且可以降低对方的防御力的效果。
エンゲージリング	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/	HEAVEN最终层剧情后击破雕像后隐藏通路上取得，无法装备。具有无敌状态复活一次的效果。
彻甲刀	R L H	50	100	200	/	/	/	/	/	1	刀剑类，近身单发，有麻痹效果。
影光	R L H	66	100	360	/	/	/	/	/	1	刀剑类，3连击效果，有麻痹效果。
七人	R L H	77	100	648	/	/	/	/	/	1	刀剑类，7连击效果，有麻痹效果。
サムライドライブ	R L	44	140	312	/	/	/	/	/	1	刀剑类，距离中的突刺，单发，有麻痹以及必杀一击的效果（耐久力减少一半）。
サムライドライブ・贰	R L	40	160	552	/	/	/	/	/	1	刀剑类，距离中的突刺，单发，有麻痹以及必杀一击的效果（耐久力减少一半）。
サムライドライブ・参	R L	36	180	715	/	/	/	/	/	1	刀剑类，距离中的突刺，单发，有麻痹以及必杀一击的效果（耐久力减少一半）。
ムラマサブレード	R L	33	200	932	/	/	/	/	/	2	刀剑类，距离中的突刺，单发，有麻痹以及必杀一击的效果（耐久力减少一半）。
ブロードブレイド	R L H	30	160	250	/	/	/	/	/	1	大剑类，近身单击，有麻痹效果。
ライザーブレイド	R L H	32	180	390	/	/	/	/	/	1	大剑类，近身2连击，有麻痹效果。
ルナディックブレイド	R L H	36	200	460	/	/	/	/	/	1	大剑类，近身3连击，有麻痹效果。
アタックハンマー	R L H	30	200	240	/	/	/	/	/	1	镰刀类，近身单击，有麻痹效果。
エレファント	R L H	30	240	464	/	/	/	/	/	1	镰刀类，近身单击，有麻痹效果。
アースシェイカー	R L H	30	280	846	/	/	/	/	/	1	镰刀类，近身单击，有麻痹效果。
ドマホークV	R L H	24	240	300	/	/	/	/	/	1	镰刀类，距离中单击，有击倒、麻痹、破防效果。
ドマホークⅦ	R L H	30	260	540	/	/	/	/	/	1	镰刀类，距离中单击，有击倒、麻痹、破防效果。
サイデル	R L	30	280	760	/	/	/	/	/	1	3连击，减少对方装备能量，减少防御力。
ヒートソード	R L	50	160	252	/	260	/	/	/	1	刀剑类，近身2连击。有击倒，麻痹效果。击败第2层BOSS后获得。
XIII式赤热サーベル	R L	50	160	442	/	380	/	/	/	1	刀剑类，近身2连击。有击倒，麻痹效果。击败第2层BOSS后获得。
ヒートソードJ	R L H	24	260	510	/	750	/	/	/	1	刀剑类，距离中的跳跃斩，有破防、击倒、麻痹效果。
ヒートソードJMAX	R L H	24	260	946	/	1300	/	/	/	1	刀剑类，距离中的跳跃斩，有破防、击倒、麻痹效果。
ヒートアックス	R L H	36	220	250	/	240	/	/	/	1	斧类，近身2连击，有吹飞、挑上、麻痹效果。
エグゼキューショナー	R L H	36	260	424	/	300	/	/	/	1	斧类，近身2连击，有吹飞、挑上、麻痹效果。
K・O・D	R L H	36	300	546	/	300	/	/	/	1	斧类，近身3连击，有吹飞、挑上、麻痹效果。
C–K・O・D	R L H	48	320	642	/	400	/	/	/	2	斧类，近身8连击，有吹飞、挑上、麻痹效果。
ブラズマソード	R L	36	200	136	336	/	/	/	/	1	枪类，近身单击，有电子麻痹效果。
グラディエイター	R L	42	200	196	512	/	/	/	/	1	枪类，近身2连击，有电子麻痹效果。
ダンテ	R L	48	200	248	656	/	/	/	/	1	枪类，近身3连击，有电子麻痹效果。
ブラズマソードFL	R L	36	240	230	579	/	/	/	/	1	枪类，距离中的突刺攻击，单击，有挑上、电子麻痹效果。
グラディエイター–FL	R L	42	240	292	736	/	/	/	/	1	枪类，距离中的突刺攻击，2连击，有挑上、电子麻痹效果
チューンソー	R L H	120	120	112	/	42	/	/	/	1	电锯类，近身连发，有麻痹效果。
CSM・ホラーショー	R L H	120	160	268	/	83	/	/	/	1	电锯类，近身连发，有麻痹效果。
クレイジーソー	R L	120	160	324	/	114	/	/	/	1	电锯类，近身连发，有麻痹、移动攻击效果。
クレイジ–SP	R L	120	160	368	/	167	/	/	/	1	电锯类，近身连发，有麻痹、移动攻击效果。
580オートマグ	R L H	60	70	101	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。

名称	装备部位	使用回数	热上升值	物理攻击力	电子攻击力	热攻击力	物理防御力	电子防御力	热防御力	占用格数	备注
13mm オートナンブ	R L H	60	71	124	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
SAA マグナム 88	R L H	60	78	184	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
D・ドラグーン	R L H	5	500	120	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程连射，有麻痹效，防御不能和防御力降低效果，移动中攻击可行。
オートボウガン	R L H	36	50	120	/	/	/	/	/	1	弩类，远程 2 连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
アーバレスト	R L H	54	50	156	/	/	/	/	/	2	弩类，远程 3 连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
スコーピオン	R L H	72	50	218	/	/	/	/	/	2	弩类，远程 4 连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
ヘカートV	R L H	28	100	180	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程 3 连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
20mmAM ライフル	R L H	32	120	300	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程 3 连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
II式对甲ライフル	R L H	36	140	555	/	/	/	/	/	1	火枪类，远程 3 连射，有麻痹效果，移动中攻击可行。
ショットガン M808	R L H	96	35	96	/	/	/	/	/	1	霰弹枪类，远程 8 发同射，麻痹，移动中攻击可行。
1stG ショットガン	R L H	96	40	124	/	/	/	/	/	1	霰弹枪类，远程 8 发同射，麻痹，移动中攻击可行。
Wデリンジャー	R L H	96	45	296	/	/	/	/	/	1	霰弹枪类，远程 8 发同射， 2 连射、有麻痹效果，移动中攻击可行。
ブロウショット	R L H	96	65	200	/	/	/	/	/	1	霰弹枪类，远程 8 发同射，有麻痹、挑上效果，移动中攻击可行。
フエザーダツス	R L H	96	70	246	/	/	/	/	/	1	霰弹枪类，远程 8 发同射，有麻痹、挑上效果，移动中攻击可行。
ブレイクショット	R L H	96	100	312	/	/	/	/	/	1	增加鉴赏对方装备能量，防御力降低。
マクロニードルガン	R L H	160	50	102	/	/	/	/	/	2	火枪类，远程（近距离效果更佳），10 发同射，麻痹，移动中可用。
ニードルシャワー	R L H	180	60	142	/	/	/	/	/	2	火枪类，远程（近距离效果更佳），12 发同射，麻痹，移动中可用。
スブレッドニードル	R L H	200	60	182	/	/	/	/	/	2	火枪类，远程（近距离效果更佳），14 发同射，麻痹，移动中可用。
ピアシングニードル	R L H	200	60	216	/	/	/	/	/	2	火枪类，远程（近距离效果更佳），12 发同射，麻痹，移动中可用。
8mm サブマシンガン	R L H	180	30	60	/	/	/	/	/	1	机枪类，远程连射，移动使用可。
10mm サブマシンガン	R L H	180	30	92	/	/	/	/	/	1	机枪类，远程连射，移动使用可。
20mm バルカン	R	140	30	216	/	/	/	/	/	1	机枪类，远程连射，移动使用可。
7.62mm アサルト MG	R L H	120	30	68	/	/	/	/	/	1	机枪类，远程连射，贯通，麻痹效果，移动使用可。
IV式驱逐アサルト MG	R L H	150	30	98	/	/	/	/	/	1	机枪类，远程连射，贯通，麻痹效果，移动使用可。
バルスレーザーガン	R L H	130	24	/	122	/	/	/	/	2	激光类，远程连射，移动使用可。
バルスレーザーガン II	R L H	130	25	/	190	/	/	/	/	2	激光类，远程连射，移动使用可。
バルスレーザーガン III	R L H	130	26	/	296	/	/	/	/	2	激光类，远程连射，移动使用可。
リフレクトバルサー	R L H	120	30	/	176	/	/	/	/	2	激光类，贯通，电子麻痹，以及墙面反射效果，击败第 4 层 BOSS 后获得。
ガレイドスコーブ	R L H	120	32	/	272	/	/	/	/	2	激光类，贯通，电子麻痹，以及墙面反射效果。
15.7mm マシンガン	R L H B	360	30	100	/	/	/	/	/	2	机枪类，远程连射，移动使用可，射击中移动速度减半，有麻痹效果。
AG–9 ブラドーン	R L H B	360	40	130	/	/	/	/	/	2	机枪类，远程连射，移动使用可，射击中移动速度减半，有麻痹效果。
75mm 榴弹炮	R L B	15	400	144	/	/	/	/	/	2	榴弹类，远程单发，有吹飞、麻痹效果，反作用力大。
155mm 重榴弹炮	R L B	15	450	210	/	/	/	/	/	2	榴弹类，远程单发，有吹飞、麻痹效果，反作用力大。
VII式重野战炮	R L B	20	500	545	/	/	/	/	/	3	榴弹类，远程单发，有吹飞、麻痹效果，反作用力大。
3 インチ无反动炮	R L B	30	160	280	/	/	/	/	/	2	火箭炮类，远程 2 连射，有吹飞、麻痹效果，移动中可用。
VIII式战术バズーカ	R L B	30	200	380	/	/	/	/	/	2	火箭炮类，远程 3 连射，有吹飞、麻痹效果，移动中可用。
バンツアーファウスト	R L B	30	240	512	/	/	/	/	/	2	火箭炮类，远程 3 连射，有吹飞、麻痹效果，移动中可用。
カールグスタフ 4800	R L B	30	280	732	/	/	/	/	/	2	火箭炮类，远程 4 连射，有吹飞、麻痹效果，移动中可用。
グレネードランチャー	R L H B	50	160	223	/	125	/	/	/	2	手雷类，距离中，3 发连射，有麻痹、吹飞效果，移动中可用。
IX式连装榴弹	R L H B	50	180	350	/	180	/	/	/	2	手雷类，距离中，3 发连射，有麻痹、吹飞效果，移动中可用。增加破防效果。
V グレネード	R L H B	50	200	594	/	224	/	/	/	2	手雷类，距离中，4 发连射，有麻痹、吹飞、挑上效果，移动中可用。
ナバームクレネード	B	24	300	25	/	150	/	/	/	2	手雷类，远程，单发落地后分散成 4 个炎海，靠近会有增加热量的效果，减速，防御不能。
ナバームクレネード II	B	24	340	38	/	176	/	/	/	2	手雷类，远程，单发落地后分散成 4 个炎海，靠近会有增加热量的效果，减速，防御不能。
ナバームクレネード III	B	24	380	48	/	208	/	/	/	2	手雷类，远程，单发落地后分散成 4 个炎海，靠近会有增加热量的效果，减速，防御不能。
ミサイルランチャー	R L H	20	400	437	/	/	/	/	/	2	导弹类，远程单发。有破防、麻痹、吹飞效果。
X式地对全ミサイル	R L H	18	500	648	/	/	/	/	/	2	导弹类，远程单发。有破防、麻痹、吹飞效果。
LOSAT–3 KEM	R L H	18	600	833	/	/	/	/	/	2	导弹类，远程单发。有破防、麻痹、吹飞效果。
ヘビーミサイル	R L H	12	700	1082	/	/	/	/	/	3	导弹类，远程单发。有破防、麻痹、吹飞效果。增加防御力降低。
ホーミングミサイル	R L H B	48	160	220	/	/	/	/	/	2	跟踪导弹，远程 3 连射。有麻痹效果，移动中可用自动追尾。
MPIM ブレデター4	R L H B	48	170	324	/	/	/	/	/	2	跟踪导弹，远程 4 连射。有麻痹效果，移动中可用自动追尾。
スイートハニ–B	R L H B	48	180	405	/	/	/	/	/	2	跟踪导弹，远程 3 连射。有麻痹效果，移动中可用自动追尾。
3 连装 AAM	R L B	64	160	220	/	/	/	/	/	2	跟踪导弹，远程 3 连射。有麻痹效果，移动中可用自动追尾。
フルバースト AAM	R L B	64	180	530	/	/	/	/	/	2	跟踪导弹，远程 3 连射。有麻痹效果，移动中可用自动追尾。
ガトリングキャノン	R L B	240	30	120	/	/	/	/	/	2	回转炮类，远程连射。
回转式六龙连炮	R L B	280	60	152	/	/	/	/	/	2	回转炮类，远程连射。
ストームバルカン	R L B	200	70	164	/	/	/	/	/	2	回转炮类，远程连射。增加破防，麻痹效果。
Hストームバルカン	R L B	240	70	224	/	/	/	/	/	2	回转炮类，远程连射。增加破防，麻痹效果。
リニアモーターガン	R L B	9	400	437	/	/	/	/	/	1	电磁枪，远程单发，有麻痹，クリティカル效果。
ベルギリウス	R L B	9	500	797	/	/	/	/	/	1	电磁枪，远程单发，有麻痹，クリティカル效果。
ハイリニア	R L B	9	600	1022	/	/	/	/	/	1	电磁枪，远程单发，有麻痹，クリティカル效果。
レールガン	R L H B	12	400	256	512	/	/	/	/	2	电磁枪，远程单发，有电子麻痹，破防效果。
レールガン「疾风」	R L H B	12	450	368	736	/	/	/	/	2	电磁枪，远程单发，有电子麻痹，破防效果。射速提升。
レールガン「神速」	R L H B	12	500	512	1024	/	/	/	/	2	电磁枪，远程单发，有电子麻痹，破防效果。射速提升。
レールキャノン	R L B	20	380	336	672	/	/	/	/	3	电磁枪，远程单发，有电子麻痹，破防效果。射速提升。增加最大 4 发同射的蓄力攻击。
レールキャノン D 型	R L B	20	450	368	736	/	/	/	/	3	电磁枪，远程单发，有电子麻痹，破防效果。射速提升。增加最大 5 发同射的蓄力攻击。
レールキャノン G 型	R L B	18	500	432	864	/	/	/	/	3	电磁枪，远程单发，有电子麻痹，破防效果。射速提升。增加最大 6 发同射的蓄力攻击。
EMCON– III	R L H B	10	500	/	408	/	/	/	/	2	电磁波，距离中，单发，以自己为圆心一定距离内的爆破，防御不能吹飞。
EMCON– X 改	R L H B	10	1000	/	1296	/	/	/	/	2	电磁波，距离中，单发，以自己为圆心一定距离内的爆破，防御不能吹飞。
素粒子ビーム炮	B	144	90	/	250	56	/	/	/	2	粒子类，远程单发 4 枚同射，蓄力最大 16 枚同射，自动追尾，有电子麻痹效果。
第五破戒粒子炮	B	144	90	/	360	80	/	/	/	2	粒子类，远程单发 4 枚同射，蓄力最大 36 枚同射，自动追尾，有电子麻痹效果。
アンチマテリアル D	R L H	2	2000	2560	/	/	/	/	/	1	反物质弹，远程单发，有破防，麻痹效果，后坐力强。
クァンタムキャノン	B	4	900	/	1683	583	/	/	/	3	量子炮，远程单发，有电子麻痹、吹飞、防御不能、装备破坏效果。
インベーダ–Q	B	4	1200	/	1989	771	/	/	/	3	量子炮，远程单发，有电子麻痹、吹飞、防御不能、装备破坏效果。
グラビテイグレネード	B	15	280	228	336	/	/	/	/	3	电磁弹，远程 3 连射，有电子麻痹、挑上、击倒效果。
MX デトネイター	B	15	300	319	470	/	/	/	/	3	电磁弹，远程 3 连射，有电子麻痹、挑上、击倒效果。
浮游机雷	R L B	32	150	330	/	240	/	/	/	2	机雷，近程浮游，触碰后爆炸。有麻痹效果，吹飞移动中可用。

名称	装备部位	使用回数	热上升值	物理攻击力	电子攻击力	热攻击力	物理防御力	电子防御力	热防御力	占用格数	备注
V浮游机雷	R L B	48	150	504	/	360	/	/	/	2	机雷，近程浮游，触碰后爆炸。有麻痹、吹飞效果，移动中可用。
ブラズマカッター・甲	R L H B	30	100	/	230	/	/	/	/	1	电子球，远程单发，自动追尾，电子麻痹，移动中可用。
ブラズマカッター・乙	R L H B	30	160	/	300	/	/	/	/	1	电子球，远程单发，自动追尾，电子麻痹、贯通效果，移动中可用。
ブラズマカッター・丙	R L H B	30	160	/	332	/	/	/	/	1	同上后增加蓄力攻击最多同时8枚发射。（惟一的移动中蓄力武器，无敌状态后单发3枚）击败第6层BOSS后获得。
火炎放射器	R L H B	200	30	/	8	106	/	/	/	1	火焰喷射，近、中程，8发连射。减速效果，防御不能，移动中可用。
クリムゾンバルス	R L H B	220	30	/	14	166	/	/	/	1	火焰喷射，近、中程，10发连射。减速效果，防御不能，移动中可用。
グリュプス	H	200	30	/	19	196	/	/	/	2	火焰喷射，近、中程，16发连射。减速，防御不能，移动中可用。击败第8层BOSS后获得。
トラクターチェーン	R L B	32	40	/	80	/	/	/	/	1	电子绳，远程，单发，击中后将敌人拉到自己面前。防御不能，墙面反射。
トラクターチェーンS	R L B	32	50	/	120	/	/	/	/	1	电子绳，远程，单发，将敌人拉到自己面前。电子麻痹、防御不能，墙面反射。
トラクターチェーンF	R L B	32	60	/	160	/	/	/	/	1	电子绳，远程，单发，以浮空状态将敌人拉到面前。电子麻痹、防御不能，墙面反射。
ヘルファイア	R L B	39	212	/	18	154	/	/	/	2	火焰喷射类，远程单发，防御不能，减速。击败第3层BOSS后获得。
ヘルバースト	R L B	30	250	/	38	286	/	/	/	2	火焰喷射类，远程单发，防御不能，减速。
トライレーザーガン	H	160	80	/	149	/	/	/	/	2	激光类，远程连射。
ヘキサレーザーガン	H	200	120	/	295	/	/	/	/	2	激光类，远程连射。
ビームライフル	R L H	36	30	/	264	/	/	/	/	1	激光类，远程单发，电子麻痹，移动中可用。
Wビームライフル	R L H	36	30	/	360	/	/	/	/	1	激光类，远程2连射，电子麻痹，移动中可用。
メガビームライフル	R L H	32	30	/	594	/	/	/	/	1	激光类，远程单发，电子麻痹，移动中可用。
スナイパービーム	R L H	32	30	/	764	/	/	/	/	1	激光类，远程单发，电子麻痹，移动中可用。
ブラズマブラスター	R L H B	60	80	100	120	82	/	/	/	1	激光类，远程3发同射，自动追尾，移动中可用。
イオンブラシター	R L H B	60	80	/	216	62	/	/	/	1	激光类，远程3发同射，自动追尾，移动中可用，附带电子麻痹效果。
ブラズマブレーザー	R L H B	70	100	132	160	82	/	/	/	1	激光类，远程7发同射，自动追尾。
重イオンサイクロン	R L H B	140	50	/	286	62	/	/	/	1	激光类，远程7发同射，自动追尾，移动中可用，附带电子麻痹效果。
カイトシールド	R L	/	12	/	/	/	20	/	/	1	盾类，防御时物理电子攻击完全无效。移动中可用。
カイトシールド改	R L	/	12	/	/	/	20	/	/	1	盾类，防御时物理电子攻击完全无效。移动中可用。
耐热强化シールド	R L	/	12	/	/	/	30	/	20	1	盾类，防御时物理电子攻击完全无效。有耐热效果，移动中可用。
耐热强化シールドSP	R L	/	14	/	/	/	45	/	40	1	盾类，防御时物理电子攻击完全无效。有耐热效果，移动中可用。
耐热强化シールドXT	R L	/	16	/	/	/	60	/	60	1	盾类，防御时物理电子攻击完全无效。有耐热效果，移动中可用。
ポイントバリア	R L	/	12	/	/	/	20	20	/	1	盾类，装备时物理电子伤害减轻。防御时电子攻击无效。移动中可用。
ムーバブルバックラー	R L	/	16	/	/	/	35	35	/	1	盾类，装备时物理电子伤害减轻。防御时电子攻击无效。移动中可用。
フラクタルシールド	R L	/	12	/	/	/	40	/	/	1	盾类，装备时物理伤害减轻，防御时电子物理攻击无效，移动中可用。
フラクタルシールドII	R L	/	16	/	/	/	70	/	/	1	盾类，装备时物理伤害减轻，防御时电子物理攻击无效，移动中可用。
ガーデイアンシールド	R L	/	12	/	/	/	80	/	/	2	盾类，装备时物理伤害减轻，防御时电子物理攻击无效，移动中可用。装备时物理伤害大幅度减轻。
サンクチュアリ	R L	/	16	/	/	/	120	/	/	2	盾类，装备时物理伤害减轻，防御时电子物理攻击无效，移动中可用。装备时物理伤害大幅度减轻。
ブラズマシールド	R L	/	12	/	/	/	60	60	15	2	盾类，防止烧伤，防御是电子物理无效。
ブラズマシールドHG	R L	/	16	/	/	/	90	90	25	2	盾类，防止烧伤，防御是电子物理无效。
耐レーザーシールド	R L	/	12	/	/	/	15	50	/	1	盾类，激光系伤害减轻，对物理攻击防御效果低，防御时，物理电子无效。
ミラーシールド	R L	/	16	/	/	/	30	110	/	1	盾类，激光系伤害减轻，对物理攻击防御效果低，防御时，物理电子无效。
冲击缓和ユニット	H	/	25	/	/	/	/	/	/	1	特殊装备，装备后麻痹，击倒，能量减少攻击无效。附加破防，麻痹，击倒效果。
ジャマーヘッド	H	6	250	/	/	/	/	/	/	2	特殊装备，电子妨害装置，使用后敌人无法锁定你。移动中可用。
光学迷彩システム	H	6	500	/	/	/	/	/	/	2	特殊装备，一定时间内与背景像融合，对方无方看到并锁定你，但雷达上仍然能显示你。移动中可用。
オーバードライブHD	H	1	6000	/	/	/	/	/	/	3	特殊装备。无敌状态发动。H.E.A.V.E.N——A 33层BOSS掉落。
ブーストスピード	H	10	250	/	/	/	/	/	/	2	特殊装备。一定时间移动速度加快。移动中可用。
ゼロシフト	H	16	250	/	/	/	/	/	/	2	特殊装备，锁定中的敌人，瞬间靠近。击败第7层BOSS后获得。
カイトアーマー	B	/	25	/	/	/	40	/	/	1	盔甲类，物理攻击减轻，附加挑上，麻痹效果。
耐热强化アーマー	B	/	25	/	/	/	60	/	30	1	盔甲类，物理攻击减轻，耐热，有吹飞、破防、麻痹效果。
耐热强化アーマ−SP	B	/	25	/	/	/	90	/	30	1	盔甲类，物理攻击减轻，耐热，有吹飞、破防、麻痹效果。
耐热强化アーマ−XT	B	/	25	/	/	/	120	/	70	1	盔甲类，物理攻击减轻，耐热，有吹飞、破防、麻痹效果。
ポイントアーマー	B	/	25	/	/	/	40	40	/	1	盔甲类，电子和物理伤害减轻。有麻痹、挑上攻击效果。
ムーバブルアーマー	B	/	25	/	/	/	70	70	/	1	盔甲类，电子和物理伤害减轻。有麻痹、挑上攻击效果。
ブラズマアーマーHG	B	/	25	/	/	/	150	150	50	2	盔甲类，防止烧伤，有麻痹、挑上攻击效果。
耐レーザーアーマー	B	/	25	/	/	/	20	70	/	1	盔甲类，镭射类伤害减轻，对物理伤害防御效果低。有吹飞、破防、麻痹效果。
ミラーアーマー	B	/	25	/	/	/	40	160	/	1	盔甲类，镭射类伤害减轻，对物理伤害防御效果低。有吹飞、破防、麻痹效果。
追加Eバックα	F	2	200	/	/	/	/	/	/	1	储备弹药，50%机会使防御下降的效果无效。
追加Eバックβ	F	3	200	/	/	/	/	/	/	1	储备弹药，65%机会使防御下降的效果无效。
追加Eバックγ	F	4	200	/	/	/	/	/	/	1	储备弹药，80%机会使防御下降的效果无效。
追加EバックΩ	F	5	200	/	/	/	/	/	/	1	储备弹药，使防御下降的效果完全无效。
追加Eバックβ改	F	3	160	/	/	/	/	/	/	1	储备弹药，65%机会使防御下降的效果无效，增加紧急回避时缓冲。
追加Eバックγ改	F	4	160	/	/	/	/	/	/	1	储备弹药，80%机会使防御下降的效果无效，增加紧急回避时缓冲。
スピートUPシステム	F	/	160	/	/	/	/	/	/	1	移动速度%20上升，防止减速状态，紧急回避时缓冲。
高机动アクセラレータ	F	/	170	/	/	/	/	/	/	1	移动速度%30上升，防止减速状态，紧急回避时缓冲。
超机动アクセラレータ	F	/	180	/	/	/	/	/	/	1	移动速度%50上升，防止减速状态，紧急回避时缓冲。
液冷式冷却机构	F	/	200	/	/	/	/	/	30	2	防止热量上升。
液冷式冷却机构・改	F	/	220	/	/	/	/	/	60	2	防止热量上升。
升华式冷却机构・改	F	/	200	/	/	/	/	/	60	2	防止热量上升，增加紧急回避时缓冲效果。
リペアシステムα	F	/	200	/	/	/	/	/	/	2	修复装置，加速恢复，クリティカル攻击40%无效。
リペアシステムβ	F	/	200	/	/	/	/	/	/	2	修复装置，加速恢复，クリティカル攻击55%无效。
リペアシステムβ改	F	/	170	/	/	/	/	/	/	2	修复装置，加速恢复，クリティカル攻击55%无效。增加紧急回避缓冲。
レーザージャマー	F	50	200	/	/	/	/	/	/	2	防御类，激光类攻击无效。
ジャイロバランサー	F	50	160	/	/	/	/	/	/	2	缓冲类，紧急回避时缓冲，防止麻痹。
ジャイロバランサーII	F	50	170	/	/	/	/	/	/	2	增加防止能量攻击。
ジャイロバランサーIII	F	50	180	/	/	/	/	/	/	2	防止能量攻击，附加复制浮空，击倒状态。
ハイローラー	F	30	180	552	/	/	/	/	/	1	攻击型脚部，紧急回避附加近身攻击。有麻痹、挑上、吹飞和击倒效果。
ハイローラ−remix	F	30	180	864	/	/	/	/	/	1	攻击型脚部，紧急回避附加近身攻击。有麻痹、挑上、吹飞和击倒效果。



文 猫家

魔界战记 携带版

魔界战记ディスガイア ポータブル

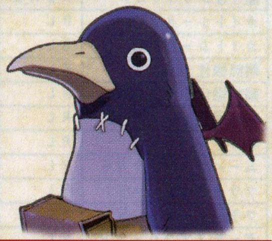
PSP PlayStation Portable

◆日本一◆S・RPG◆2006年11月30日◆日版◆1人
◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

曾经在PS2上人气十足的《魔界战记》终于推出了PSP便携版，游戏以独特的战略方式、丰富的战斗指令、出色的战场谋略以及搞笑的故事情节等吸引了大批玩家。本作不仅仅是单纯移植那么简单，而且在PS2版的基础上追加了新的剧情、关卡以及隐藏BOSS，还增加了魔界图鉴及音乐鉴赏等等。游戏的画面在移植到PSP上后没有半点缩水，这一点是十分让人欣慰的。这样一款隐藏要素丰富，超级耐玩的游戏移植到PSP上后就更能让玩家随时随地享受游戏的乐趣了。

操作说明

十字键／滑杆	移动角色或光标
○	对话／确定选择
△	调出菜单
×	取消选择
十字键＋□	调转角色方向
L/R	切换视点



战斗系统详解

菜单说明

指令菜单	
移动	控制角色在移动范围内移动
攻击	对攻击范围内目标进行攻击
特殊	使用角色特技
持ち上げる／投げる	将身边角色、色块晶石举起或投出
アイテム	使用道具
そうび	替换角色装备
ステータス	查看角色状态

行动菜单	
攻击开始	执行之前实行的指令
ターン終了	结束本回合行动
ボーナス表	战斗奖励表
キャラ一览	战场角色一览
战斗知识	战斗方法讲解
ギブアップ	返回游戏标题画面
设定	更改游戏设定

战斗指令

本作与一般S·RPG战斗时最大的不同点就是角色在输入指令后不会马上行动，要在玩家确认了战斗指令后才会采取行动，这样更有利于战术的安排，可以采取更多的谋略。配合连携系统，我们甚至可以让一个同伴在一回合内采取多次攻击。首先将某一同伴移动至另一同伴连携范围内，然后不采取任何行动，由另一同伴发动攻击，之后便会形成连携，攻击之后我们再将那个参与连携但未采取任何行动的同伴退回原位，然后你会发现又可以对他实行其他的指令了。

投掷

角色的指令菜单中有“持ち上げる”这一项，它的意思就是使用该指令将同伴身边的任意角色（敌我双方皆可）或色块水晶举起并投掷。这项指令只有人型角色才能执行。使用这个指令，可以将我方角色投掷到移动范围外对地方角色进行打击，配合上战斗指令后，能更加丰富战斗的策略使用。还可以利用这个指令捕捉敌方角色，将敌方角色举起投掷到我方的蓝色魔法阵内就有一定几率捕捉此角色。至于色块晶石，我们可以使用投掷来改变其影响范围。

色块效果

战场地面上不同的色块可以给站在上面的角色附加不同的能力效果，将光标移动至色块上能看出附加的效果，附加效果对敌我双方均有效。地面上色块的效果是由色块晶石（ジオシンボル）附加的，使用投掷将该石投掷到其他颜色的色块内就会改变该色块的附加效果。攻击销毁色块晶石能够对所有与该石头所在色块相同颜色的色块上的角色进行打击，要注意这个攻击是不分敌我的。还可以利用这个增加连击数，会影响最后的过关奖励。

敌人的收服与合体强化

对身边的敌人使用投掷指令，再将其投掷入我方的蓝色魔法阵内就有一定几率将敌方角色捕捉，即使没有捕捉成功，之后也可以在议会所内发现可以创建与该敌方角色相同的兵种。至于敌人的合体也需要使用到投掷指令，将举起的敌方角色投向另一个敌方角色所在位置，两人就会进行合体强化。强化后的敌人等级会变为之前两个角色的等级之和，想要多获得一些经验值的话，可以使这个方法将敌人合体后再打败。







商店街详解

菜单选项（按△健调出菜单）	
アイテム	查看／整携带袋和仓库内的道具
そうび	替换角色装备
ステータス	查看同伴能力
ならびかえ	变更排列顺序
战斗知识	战斗方法讲解
设定	更改游戏设定
ギブアップ	返回游戏标题画面
セーブ	游戏存档



战场传送

与商店街上方时空旅人的对话后便可以传送进入战斗地点选择画面，所有的战场都是可以重复挑战的。

道具界

与红色长发少女对话便可以进入道具界或者对道具界的住人进行移居与合成。进入道具界战斗便能对道具进行强化升级，每个道具的最高等级是100级，道具等级越高，里面的敌人也就越强。同时在道具界中遇上类似“ATK屋”、“DEF屋”这样的被称为“イノセント”角色，将其打倒后就能提升道具的自身能力。

住人的移居：将道具中的“イノセント”角色打败后，便能对其进行移居，所谓的移居也就是将该住人的加成能力移居到其他的道具上。

住人的合体：由于道具界的居住空间有限，所以同一道具内的相同职业“イノセント”住人可以通过合体来提升道具能力。

治疗院

与黑发少女对话便可以对同伴进行HP、SP的恢复以及复活战斗中死亡的角色。治疗会收取一定费用。

武器屋／防具屋

购买武器、防具及回复道具。初期这里售卖的道具都很差，需要通过暗黑议会来通过一些“售卖高价品”或“售卖廉价物品”来提升商店LV，丰富可购买的道具。

记录屋

负责记录玩家在游戏中收集到的道具、游戏相关情报以及可使用角色图鉴。

暗黑议会

与蓝色短发少女对话便能进入议会，在议会中玩家可以进行弟子（新角色）的创建、以及议案的审批。这些都需要消耗一定的MANA值。



暗黑议会详解

议会菜单	
议员一览を见たい	参看所有议会成员状态
新しいキャラクターを作る	制作新同伴作为当前选中角色的弟子
キャラクターを削除する	删除角色
名前を変えたい	改变角色名称
升级试验	让角色中的一人接受试练，提高议会能力

暗黑议会 想要在游戏中获得各方面的福利，就需要在这里提出议案，获得“认可”才可实行。然而，实际上议案并不是那么容易通过的，所以就需要我们要一些小手段了。首先在评议开始之前，让我们先对一些议员进行必要的贿赂。贿赂的时候要注意两点，一是贿赂议员要尽量选择它喜欢的道具送给它，道具选择画面会有提示。再者就是进行贿赂的道具只能是装在携带袋中的道具。议案仍然遭到“否决”的话，那么就只有采取武力来使议案通过了。在打倒投了否定票的人数后，议案便能获得通过，这里还有一个小窍门，就是利用将等级低的反对议员扔向等级高的赞成议员就能将其收服。初始时，玩家能提出的议案很少，需要角色通过“升级试验”来提示自己的议会能力，这样能提出的议案才会越来越多。

弟子创建 创建新角色参与战斗。游戏中共有13个系，多达78种职业角色，每一个角色都有各自不同的能力。这个创建系统可以让原有角色创建属于自己的弟子，在之后的战斗中师徒相互影响对方的成长，相互习得对方技能。而且师徒间的攻击连携率要远高于其他角色。初期能创建的角色职业多为初级职业，随着初级职业角色的升级，高级职业也会慢慢出现，同时战斗中的敌人、魔物同样也是可以在打败其后将其变成可创建弟子的。下面我们就为大家列出全职业出现列表。

格斗家系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
格斗家	A	E	E	E	E	E	E	初期职业
师范代	A	E	D	E	E	D	E	格斗家系职业LV5以上出现
师范	A	D	D	E	E	D	E	格斗家系职业LV12以上出现
达人	A	D	D	E	E	D	E	格斗家系职业LV25以上出现
武道マスター	A	D	D	E	E	D	E	格斗家系职业LV50以上出现
武神	S	D	D	E	E	D	E	格斗家系职业LV100以上出现

法师系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
赤魔法使い／赤ドクロ	E	E	E	D	D	E	S	初期职业
绿魔法使い／绿ドクロ	E	E	E	D	D	E	S	初期职业
青魔法使い／青ドクロ	E	E	E	D	D	E	S	初期职业
星魔法使い／星ドクロ	E	E	E	D	D	E	S	赤魔法使い／赤ドクロ、绿魔法使い／绿ドクロ、青魔法使い／青ドクロ各有一个LV5以上出现
虹魔法使い／虹ドクロ	E	E	E	D	D	E	S	星魔法使い／星ドクロ职业Lv35以上出现
银河魔法使い／银河ドクロ	E	E	E	D	D	E	S	星魔法使い／星职业LV50以上出现

议员对贿赂品态度一览	
すごく欲しそう	非常想要
わりと欲しそう	很想要
ちょっと欲しそう	有点想要
あまり欲しくなさそう	不怎么想要
绝对にいらない	绝对不要

议案一览	
转生する	实行转生，等级回到LV1，但可以进行能力的提升
经验值を3倍もらう	从下一场战斗中打倒的第一个敌人身上获得3倍经验值
ボーナスゲージUP	下场战斗开始时奖励槽增加
プリニーデー	下场战斗的第一个地图中只能由普里尼小队出击
军资金が欲しい	批准军备资金
お店にもっと高いものが欲しい	道具屋售卖高价物品
お店にもっと安いものが欲しい	道具屋售卖廉价物品
敌をもっと强くして欲しい	敌人能够更强一些
敌をもっと弱くして欲しい	敌人能够更弱一些
めがねも买いたい	道具屋售卖眼睛相关商品
ベルトも买いたい	道具屋售卖腰带相关商品
くつも买いたい	开道具屋售卖靴子相关商品
反击回数を增やす	增加反击次数
移动力を增やす	移动能力+1
プリニー界へのゲートを开く	开启通往普里尼界的门
练武の洞窟へのゲートを开く	开启练武洞穴，练级的好地方
别魔界へのゲートを开く	开启通往另一个魔界的通路
人间界へのゲートを开く	开启通往人间的通路（最终话限定）
迷の封印ゲートを开く	开启隐藏的封印，挑战隐藏BOSS

战士系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
战士	E	A	C	D	E	A	E	初期职业
十人长	E	A	C	D	E	A	E	战士系职业LV5以上出现
百人长	E	A	C	D	E	A	E	战士系职业LV12以上出现
千人长	D	A	C	D	E	A	E	战士系职业LV25以上出现
魔界勇者	D	A	C	D	E	A	E	战士系职业LV50以上出现
スペース战士	D	S	C	D	E	S	E	战士系职业LV100以上出现

僧侣系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
僧侣	E	E	E	B	D	E	S	初期职业
魔法医师	E	E	E	B	D	E	S	僧侣系职业LV5以上出现
魔法博士	E	D	D	B	D	E	S	僧侣系职业LV12以上出现
贤者	D	D	D	B	D	E	S	僧侣系职业LV25以上出现
大贤者	D	D	D	B	D	E	S	僧侣系职业LV50以上出现
救世主	D	D	D	B	D	E	S	僧侣系职业LV100以上出现

弓箭系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
弓箭手	E	E	D	S	D	E	D	任意角色弓熟练度3以上出现
スナイパー	E	E	D	S	D	E	D	弓箭系职业Lv6以上出现
ストライカー	E	D	D	S	D	E	D	弓箭系职业Lv14以上出现
ヴァルキリー	E	D	D	S	D	D	D	弓箭系职业Lv30以上出现
魔弓マスター	E	D	D	S	C	D	D	弓箭系职业Lv60以上出现
プリオール	E	D	D	S	C	D	D	弓箭系职业Lv120以上出现

忍者系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
下忍	S	B	C	D	E	A	E	男战士系与格男斗家系角色等级合计LV20以上出现
中忍	S	B	C	D	E	A	E	忍者系职业LV7以上出现
上忍	S	B	C	D	E	A	E	忍者系职业LV18以上出现
影忍	S	B	C	D	E	A	E	忍者系职业LV37以上出现
忍者マスター	S	B	C	C	E	A	D	忍者系职业LV75以上出现
仙人	S	B	B	C	E	S	D	忍者系职业LV150以上出现

盗贼系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
コソドロ	E	D	E	E	D	E	E	战士系与格斗家系职业分别由两个LV5时以上出现（男女不限）
盗贼	E	D	E	D	D	E	E	盗贼系职业Lv6以上出现
义贼	E	D	E	D	D	E	E	盗贼系职业Lv14以上出现
大盗贼	D	D	E	D	C	E	E	盗贼系职业Lv30以上出现
海贼王	D	D	E	D	C	E	D	盗贼系职业Lv60以上出现
宇宙海贼	D	D	D	D	C	E	D	盗贼系职业Lv120以上出现

枪系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
レンジャー	D	D	C	D	A	C	D	战士系与格斗家系职业分别由两个LV5时以上出现（男女不限）
ストライダー	D	D	C	D	A	C	D	枪系职业Lv6以上出现
メガライダー	D	D	C	D	A	C	C	枪系职业Lv14以上出现
ギガライダー	D	C	C	D	A	C	C	枪系职业Lv30以上出现
ジオマスター	D	C	B	D	A	C	C	枪系职业Lv60以上出现
ロード	D	C	B	D	S	C	C	枪系职业Lv120以上出现

一般兵系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
一般兵	A	D	D	E	S	A	E	任意角色枪熟练度30以上出现
上级士官	A	D	D	D	S	A	E	一般兵系职业Lv10以上出现
サイボーグ兵	A	D	D	D	S	A	E	一般兵系职业Lv24以上出现
サイキック兵	A	D	D	D	S	A	E	一般兵系职业LV50以上出现
宇宙刑事兵	A	D	D	D	S	A	E	一般兵系职业LV100以上出现
大银河刑事兵	S	D	D	D	S	S	E	一般兵系职业Lv200以上出现

侍系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
ローニン	D	S	S	D	E	S	E	女战士系与女格斗家系角色等级合计LV20以上出现
サムライ	D	S	S	C	E	S	E	侍系职业LV7以上出现
オブギョウ	D	S	S	C	E	S	E	侍系职业LV18以上出现
ダイミョウ	D	S	S	C	E	S	E	侍系职业LV37以上出现
侍マスター	D	S	S	C	E	S	D	侍系职业LV75以上出现
ショウグン	D	S	S	C	E	S	D	侍系职业Lv150以上出现

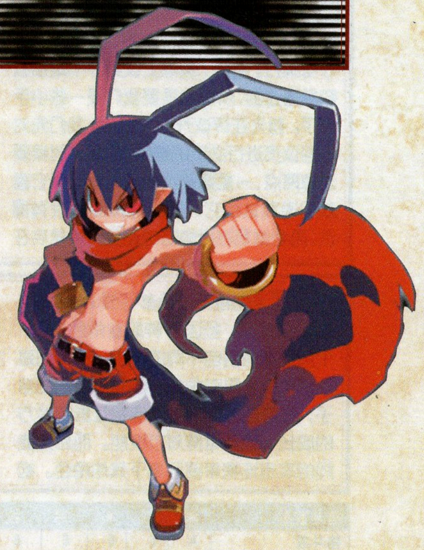
魔法战士系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
魔法战士	D	B	D	D	E	C	B	女战士系与女魔法师角色各有一个LV10以上时出现
暗　剑士	D	B	D	D	E	C	B	魔法战士系职业LV7以上出现
ルーンナイト	D	B	D	D	E	C	B	魔法战士系职业LV18以上出现
古代剑士	D	B	D	D	E	C	B	魔法战士系职业LV37以上出现
魔剑マスター	D	B	D	D	E	C	B	魔法战士系职业LV75以上出现
宇宙骑士	D	B	C	C	E	C	B	魔法战士系职业LV150以上出现

天使兵系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
天使见习い	D	A	A	A	E	B	A	魔法战士系、弓箭系、女僧侣系职业各有一个Lv100时以上出现
下级天使兵	C	A	A	A	E	B	A	天使兵系职业Lv10以上出现
中级天使兵	C	A	A	A	E	B	A	天使兵系职业Lv24以上出现
上级天使兵	C	A	A	A	E	B	A	天使兵系职业LV50以上出现
大天使兵	C	A	A	A	E	B	A	天使兵系职业LV100以上出现
超天使兵	C	A	A	A	E	B	A	天使兵系职业Lv200以上出现

魔人系	拳	剑	枪	弓	枪	斧	杖	出现条件
魔人	S	S	S	S	S	S	S	男格斗家系、男战士系、盗贼系、忍者系、枪系职业各有一个Lv200时以上出现
メガ魔人	S	S	S	S	S	S	S	魔人系职业LV25以上出现
ギガ魔人	S	S	S	S	S	S	S	魔人系职业Lv60以上出现
オメガ魔人	S	S	S	S	S	S	S	魔人系职业Lv125以上出现
テラ魔人	S	S	S	S	S	S	S	魔人系职业Lv250以上出现
究极超魔人	S	S	S	S	S	S	S	魔人系职业Lv500以上出现



流程攻略



魔王库利切夫斯科死了
长久统治魔界的伟大之王的死讯立刻传遍了魔界
许多曾在库利切夫斯科统治下的恶魔开始蠢蠢欲动
魔界进入了群雄割据的乱世
两年后……

第一话 魔界的王子

这是怎么一回事，好不容易睡个午觉还被爱多娜这家伙给吵醒了，可恶！看她身后的那堆重型武器，这家伙究竟是想叫我起床还是打算杀了我！

什么，老爸居然在两年前就死了？我这一觉竟然睡了这么久……而且更重要的是，竟然在我睡觉的时候魔王之位已经被别的恶魔夺走了！好大的胆子，我要把这些家伙全部处决掉！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

来到时空旅人处就可以开始王位夺回之旅了。

チュートリアル

战斗基本教学1

战斗要点： 这场战斗是指导玩家学习战斗的一些基本指令，没什么难度。可以借此机会学习一下同伴间的连携。

登场敌人： ゴースト×3

战斗基本教学2

战斗要点： 本战玩家可以学到如何使用投掷指令。充分把握和使用这个指令，就可以轻松取得本战的胜利。

登场敌人： ホビット×1、ゴースト×4

ジオエフェクト

战斗要点： 这场战斗在教导玩家如何使用和利用色块晶石系统，将三个色块晶石利用投掷指令将其都放在同一颜色的地域上后，攻击其中一个色块晶石可以轻松将敌人全灭。当然也可以根据色块晶石附带的区域效果来合理安排战术，利用色块晶石“50%经验值”加成这个条件来培养角色的等级。

登场敌人： ホビット×1、ゴースト×5

学习完战斗的基本方法后，回到城中就可以使用黑暗议会了。利用议会的“新しいキヤラクターを作る”来创建弟子角色，募集更多战斗力量。初期建议创建一个僧侣，这样初期的战场恢复也就有保障了。之后通过与时空旅人对话得知“バイアス城”中入住了不明身分的人，之后就可以前往新的战斗地点了。

バイアス城

美しき门

战斗要点： 本场战斗的敌方人数开始有所增加，不过同样可以利用攻击两个色块晶石来解决掉大部分的敌人。要注意的是本战敌方开始出现开始出现赤ドクロ，小心他的火魔法攻击。

登场敌人： 赤ドクロ×1、ホビット×2、ボガード×5、ゴースト×6

祝福の广场

拉哈鲁一行人在经过了漫长的门厅后终于进入了城堡，城堡内华丽的建筑物及装饰品让住在王城中的众人也不禁感叹。看到这些，拉哈鲁决定把这些东西统统抢走，占为己有。

战斗要点： 本战只要占领了中间的黄色地域就能轻松取胜，多利用空间达成连携的话就能对敌人造成更大的打击。

登场敌人： 格斗家×1、战士×1、アーチャー×2、ゴースト×4

接吻の廊下

战斗要点： 本战出现的赤魔法使い及アーチャー都要多加注意，她们的远程攻击威力都很大，尽早解决其比较好。多利用蓝色区域“回复体力40%”的效果加成，战斗就会简单很多。

登场敌人： 赤魔法使い×1、战士×1、アーチャー×2、ボガード×5

抱拥の间

在这里终于见到了城堡的主人，但对于这样的小角色，拉哈鲁毫不犹豫地将其命名为“中BOSS”！背负着这个可耻的名字，中BOSS誓死也要与拉哈鲁一战。

战斗要点： 本章中由于色块晶石的加成，会使敌人强化不少，最好一开始就将拉哈鲁投掷到色块晶石前利用“一文字”将其全部摧毁。

登场敌人： 中BOSS、绿魔法使い×1、アーチャー×1、战士×2、ボガード×5

战败的中BOSS仍然嘴硬，一边叫嚣着下次一定不会放过拉哈鲁一边逃走了……还等什么，收战利品吧，拉哈鲁把整座城都纳入了自己的麾下。

而此时，找借口离开的爱多娜与一个神秘的声音在谈论着什么阴谋……

第二话 见习天使芙珑参上

搞什么啊，竟然连天界也不给本大人安宁！派出这么一个LOLI暗杀者，算什么回事？而且看她那副单纯的样子……你们是在鄙视魔界人的智商吗？

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

随后从时空旅人处得知之前自称暗杀者的少女逃入了“冻てつく大河”。废话少说，快去追吧！

冻てつく大河

见放された大地

战斗要点： 本战一旦遭到上下地形的敌人的夹攻就会变得很棘手，所以开始最好就将同伴扔到上面的平台，先把アーチャー给解决掉。剩下的敌人就比较好解决了，由于第二话中的很多敌人的弱点都是火属性，所以创建一个火系魔法角色会很有用。

登场敌人： 僧侣×1、アーチャー×2、ゾンビ×5



冷たい息

解决了一堆挡路的家伙后，拉哈鲁终于追上了那个自称为“暗杀者”的少女，但此时少女却又召唤出了更多的魔物。（喂，好歹你也是天使啊，就不能召唤点漂亮的守护兽吗？）

而此时，天界的阴谋也还在继续着……大天使的目的到底是？

战斗要点： 本战基本没什么难度，依照秩序来消灭敌人，不要陷入包围即可。

登场敌人： ゾンビ×9

终わらぬ冬

好不容易再次追上了少女，此时的爱多娜已经难以抑制被迫半夜起床追踪一个天界暗杀者的怒火。怒火转化为战火，瞬间一个硕大的火球朝着天界少女飞了过去。不过少女这边也不甘示弱——魔法反弹，于是，火球正好射中了“无辜”的拉哈鲁殿下……

战斗要点： 本战的ゾンビ一开始的站位摆明告诉各位玩家使用拉哈鲁的“一文字”来将它们解决，剩下的インプ就要多加小心了，它的鳞粉攻击很让人头痛。

登场敌人： ゾンビ×6、インプ×4

白い死神

终于将少女逼到了死路上！经过了之前的火球“洗礼”，拉哈鲁的脾气也变得更加火爆了。不过，脑袋中少根筋的天使芙珑还是一副不慌不忙的样子……既然无处可逃了，芙珑也使出了最后的绝招，召唤出了大天使交给她的杀手锏——龙。

战斗要点： 本战中由于龙的攻击力比较高，所以最好避免造成被围攻的状况，接近龙之前，先把其周围的其他怪解决掉。打龙时芙珑会为其回复体力，最好先解决芙珑。

登场角色： 芙珑、ドラゴン、グレムリン×2、インプ×3

看见召唤龙被打败了的芙珑竟然对拉哈鲁实力满心的感慨。然而，得知自己要暗杀的目标魔王库里切夫斯科早在2年就已经过世时，芙珑竟为魔王父子不能再相见而哭了起来……最后为了让魔界王子拉哈鲁感受到“爱”这种东西，芙珑决定暂时留在魔界。但另一方面，拉哈鲁从任何方面都不打算去认同“爱”这种东西：“恶魔是不需要爱的！对于害死母亲的这种东西我是永远都不会去接受它的！”



第三话 小小的温柔

可恶的爱多娜，为什么要由本大人来承担你的家仆的工资呢？虽然我是说过你的家仆就是我的家仆，可是……算了，不管了。要工资的就去抢劫有钱人吧！哈哈哈

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

为了普里尼小队的工资，伟大的魔界王子拉哈鲁殿下又展开洗劫富人之战。来到时空旅人处得知若想前往新的地区，必须要拉哈鲁殿下装备LV10以上的道具。为此只能先前往道具界去提升道具等级了。

道具界

战斗要点： 在道具界每打一层就能提升道具的一个LV，通常每十层可以选择回城，不过利用时空旅人所给的门随时可以回去，然后再次进入时就可以继续之前的进度了。

登场敌人： 随机

给拉哈鲁装备上LV10以上的道具后，再次来到时空旅人出就可以前往新的地域——“成金城”。

成金城

ブルジョワ入り口

战斗要点： 本战的敌方角色虽然攻击力都很高，但由于大多使用的是近战武器，所以己方使用魔法系角色能取得较大的优势。

登场敌人： 师范代（男）×8、格斗家（女）×1

ゴールデン广场

进入城中后，发现城内的装饰和城堡的名字一样没品。不过，拉哈鲁发现这里所有值钱的东西都是原来魔王城中的，也就是说这座城的主人原来也是魔王的家仆之一，趁着战乱将魔王的东西都占为了己有。为了自己的工钱，普里尼们开始卖力地搬运起那些值钱的物品。

普里尼们也是一种可悲的动物。身为人类时犯下了重罪，死后便会成为普里尼，在天界的普里尼们劳动来偿还自己的罪孽，在魔界的普里尼则需要积攒于自己的罪孽同样多的金钱来赎得灵魂的净化。

战斗要点： 本战的中央有一条不能穿越的地域，需要将右侧的蓝色色块晶石击碎后才能通过。敌方有两名装备了弓的角色会攻击玩家，最好使用魔法系角色将他们先解决掉。还要多加注意敌方魔法医师的火球。

登场敌人： 师范代（男）×8、魔法医师×1、マンティコア×1

ゴージャス通路

在走廊的深处，众人发现了魔王库里切夫斯科的画像，不过画像最后被爱多娜收入了囊中。看着魔王威风凛然的画像，芙珑不禁好奇地问起魔王的死因。然而此时我们也终于明白了伟大的魔王陛下的不光彩死因——因为食用暗黑馒头被噎到，于是毙命了……

战斗要点： 本战中敌人的架势不是一般的夸张，如此多的数量一旦遭到围攻，再加上大量连携攻击，后果可想而知。这里有一个大胆的打法，就是用投掷将敌人合体以减少敌人数量，在切入敌人行动回合前，将这些合体后高等级的敌人举起不放下，就可以免予被攻击，之后在己方行动回合下再将其放下群殴之，如此反复即可。

登场敌人： 格斗家（女）×16、师范代（女）×1、师范代（男）×4

デラックス广间

终于来到了城堡的深处，见到了这座低俗品味城堡的主人——丑陋的猪头人杰尼斯基，虽然这家伙原来是魔王的家仆，不过现在却是一副不可一世的态度。既然这家伙如此得无赖，我们也就大可不必和他谈什么了，用武力来让他偿还他所偷盗的魔王财产吧！

战斗要点： BOSS前面有一排坚强的肉盾，打击的最好方法还是使用魔法攻击吧，风系魔法师他们的弱点。没有了肉墙后的BOSS就是软脚虾一只，轻松搞定！

登场敌人： 杰尼斯基、师范代（男）×6、师范代（女）×1、师范（男）×1

战胜杰尼斯基后，他却仍然不愿意交出自己的财产。于是，拉哈鲁打算就此了结了这个无耻的家伙。就在刀挥下去的瞬间一只小猪冲了出来，挡在了杰尼斯基与拉哈鲁的剑之间……看到一个儿子能为父亲如此去做，拉哈鲁有些难以理解。但他突然回忆起了父亲：

库里切夫斯科：“拉哈鲁，你喜欢爸爸吗？”

拉哈鲁：“……非常讨厌。”

库里切夫斯科：“哈哈，那是一般恶魔的回答。你现在这样说没关系，但是，有一天……”

于是，拉哈鲁收起了剑。芙珑也因为发现了拉哈鲁小小的温柔而感动了起来。

第四话 天使的礼物

芙珑那家伙，大清早起来就一副魂不守舍样子，不就丢了一个大天使送的破项链嘛！不过你好大的胆子，虽说没有项链你的生命会慢慢被魔界所吞噬，但是你竟敢要求本大人陪你去找项链！什么，找到了就给我一些“好东西”……好吧，不过我可是看在这份“好东西”的面子上哦！到时候你要是拿不出像样的酬礼我就杀了你！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

从时空旅人处得知某些地方发生了异变——“燃え盛る都”，那么搜索就从这里开始吧。

燃え盛る都

来到“燃え盛る都”，这里果然是名副其实的地方，热得让人想放弃。不过，众人却在这里发现了上级天使的羽毛，到底是怎么回事？为了调查清楚事情的缘由，以及芙珑的项链到底是何人所盗，众人还是决定继续深入。

火焔廊

战斗要点： 本战敌人较少，使用一些远程攻击系角色可以轻松取胜。为了应付之后的几场战斗，最后提前建成水属性魔法使。

登场敌人： キルアーマー×1、デコイ×2、パンプキン×4

沸腾する大地

越发深入，里面的热度就越让人难以忍受。不过芙珑看起来对这热度却完全没问题的样子，虽说是有一只普里尼给了她什么抗暑的特效药，但是普里尼们在爱多娜的追问下却一个个都在装傻……

战斗要点： 本战的战法基本与上场战斗类似，还是要小心敌人围攻。也可以趁机利用这场战斗俘获敌人。

登场敌人： キルアーマー×2、デコイ×2、パンプキン×7

灼熱の平原

作为今后敌人的参考，拉哈鲁向芙珑问起了大天使的问题。作为对于一起寻找项链的回报，芙珑欣然得为拉哈鲁描述起了大天使。结果所有关于大天使



的情报都是一些芙珑的尊敬之语，拉哈鲁彻底失望了。

战斗要点：前方一排的5个敌人可以利用远程攻击系角色先将站在第四个的敌人解决，之后便可以使用拉哈鲁的“一文字”解决掉剩下的3个。要小心的ナイトメア的“炎のダンス”攻击，威力很大。
登场敌人：ナイトメア×1、キルアーマー×2、デコイ×5、パンプキン×5

迷える熔岩

原来盗走芙珑项链的果然是上位天使布鲁卡诺，因为担心芙珑阻碍他的计划，所以便做出此等劣行。可惜，项链也不愿意那么轻易就能被人盗走，瞬间白色的炙炎包裹在项链的周围。没办法，布鲁卡诺只得将其舍弃在了熔岩深处。

“好痛！是谁这么随便扔东西啊？很危险啊！”这个熟悉的声音……没错，这是那个被所有人遗忘其真实姓名的中BOSS。无巧不成书，拾取了项链的中BOSS正好与项链主人一行遇了个正着。本着魔界中“谁捡到的东西就是谁的东西”这一无赖定理，要想夺回芙珑的项链，一场恶战必然是在所难免的了。

战斗要点：本战中的敌人较强，没有比较大的把握还是多练一下级比较好。主要还是要小心ナイトメア的“炎のダンス”攻击，最好优先将ナイトメア解决掉。之后再集中战力攻打中BOSS即可。
登场敌人：中BOSS、ナイトメア×2、マンドレイク×2、キルアーマー×4

中BOSS再次被众人修理得不成人形，再一次强调自己的真实姓名不成功的情况下，这家伙居然带着项链逃走了……再一次失去了项链的芙珑变得更加地失魂落魄，可就在此时，失踪了片刻的拉哈鲁带着项链出现了。即使是炙热的火焰灼烧着拉哈鲁的手，他也没有将项链轻易抛下，直至亲手交到了芙珑的手中。不过当拉哈鲁得知，芙珑所谓的“好东西”竟是让他感受心中的“爱”时，拉哈鲁几近暴走……不过连魔王之子也能欺骗，不得不让人另眼相看啊，见习天使芙珑。

眼见自己的阴谋没有得逞，布鲁卡诺气得面目狰狞。不过他并不打算就此放弃，究竟他还会有什么更大的阴谋在等着大家呢？

第五话 爱多娜的秘密

这，这是怎么回事！我这张超丢人的照片到底是哪个混蛋拍的？竟然还在照片背面给我下战书！哼，不过敢以此来威胁我，真是好胆量！一定要让这个混蛋知道本大人不是好惹的！（在此之前，一定要先把所有的这些照片给处理掉，不然我的一世英名就……）

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

ヨーツンヘイム

绝对零度

战斗要点：本战中的色块晶石效果非常的麻烦，尤其是“味方ダメージ20%”这一个一定要优先破坏掉。剩下只要注意回复和解毒，就没什么大问题了。
登场敌人：インプ×9

永远の白

深入敌穴不久，拉哈鲁就中了敌人的“埋伏”。在一堆让人充满动力的美好言语的攻击下，拉哈鲁的精神几近崩溃，就在此时，芙珑给与了拉哈鲁最后的致命一击：“永远的爱！”

战斗要点：由于拉哈鲁之前受到了敌人的精神攻击，一开始体力便被削去了近一半。敌人只要的依照顺序来打就行，不过还是要注意パック的催眠攻击。
登场敌人：下忍×1、レンジャー×2、パック×7

魔冰

精神攻击之后紧接着又是女色攻击吗？拉哈鲁的弱点还真是蛮多的。

而此时，这次事件的幕后人物也终于现身了——曾因为偷窃暗黑馒头而遭到流放的马迪拉斯，如今为了争夺魔王之位，这家伙也偷偷回来了。本来这家伙并没什么可怕的，但是，一直陪伴在拉多鲁身边的爱多娜竟是这家伙的内线……被马迪拉斯夺去记忆的爱多娜，只得沦为其的奴隶。虽然无奈，但是在魔界，最能牢固束缚人与人之间的关系便是奴役与被奴役，无法逃脱这一命运的爱多娜到最后依然被与所谓“主人”之间的“约定”所欺骗……为了赎回自己的记忆，爱多娜不惜为马迪拉斯拍摄了拉哈鲁的可耻照片作为威胁。

战斗要点：本战的色块晶石效果非常的无赖，竟然是敌方全体无敌，面对这个只能一方面将敌人合体来减少敌人数量，另一方面迅速派人将红色色块晶石换位置（色块晶石是无法被破坏的，只需要将其的位置换到绿色区域就行）
登场敌人：エンプーサ×5、ネコマタ×3

冰の女王

马迪拉斯果然卑鄙，竟然同时使用精神与女色再次攻击。就在拉哈鲁快撑不下去的时候，一个意外的角色出现了——中BOSS，虽然说这家伙一直是作为搞笑角色而存在，但此时他却在为拉哈鲁点拨迷津：“既然这样你就闭上眼睛，堵上耳朵吧！”

瞬间，形势就完全逆转了，见势不妙的马迪拉斯再一次使唤起爱多娜。不过，爱多娜再也不相信这个出尔反尔的家伙了，道出了这个卑鄙家伙的所有阴谋，不过魔界的人不愧都为诡计多端的家伙，爱多娜早就看透这家伙，很早就开始策划对其的报复计划。这次的事件不过是整个报复计划的一部分，先让马迪拉斯尝尝前所未有的甜头，最后在一举将其打入地狱的深渊。

战斗要点：相较于之前的两场战斗，这场简直是轻松极了，只要注意马迪拉斯与ゴーレム的大范围的特殊攻击即可。
登场敌人：马迪拉斯、ゴーレム×1、リリム×2、エンプーサ×4

战败后的马迪拉斯顿时没有了之前的气势，哭天喊地求着爱多娜放过他的性命。最后迫于对爱多娜的恐惧，马迪拉斯也加入了我方阵营。

对于爱多娜之前毒杀自己的行为，拉哈鲁并没有感到愤怒，不过代价是要求爱多娜必须一生都要为自己所使唤！不过爱多娜也不甘示弱，并发誓道，如果某日觉得拉哈鲁不适合做魔王的话，自己便会将其杀而代之！此时芙珑也在此感受到了即使是在天界也从未曾感受过的别样温暖。

什么？你说我们是不是忘了什么人？中BOSS？不用管他……

第六话 拉哈鲁的挑战信

“敬启：

在黑暗愈发昌盛的日子里，各位是否安好？

本人——魔王之子拉哈鲁深感魔界最近的情势危急。

我相信，各位充满了爱心的兄台肯定不希望那些无谓的流血事件发生。

另外，我希望赌上从父王库里切夫斯科那里继承来的魔王权利书来举行一次活动，因此与各位联络。

活动规则很简单。

我将在毒蛇之月、诅咒之日携带魔王权利书前往デスソース，而各位所要做的就是抢夺权利书。

如果能得到权利书，您就将成为新的魔王，但如果我带着它顺利到达了デスソース，我便是魔王。

如果各位对魔王的宝座充满了野心，就请来参加吧。”

我真是天才，利用这个就可以把所有窥视王位的家伙们一举歼灭！哈哈！看谁还敢用卑鄙的计谋暗算我！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

ブレアの森

逢魔が森

虽说是自愿的都来集合，但是这个人数也实在是……难道那么多的人都对王座居心叵测！可恶，不解决他们岂不是连进入的地方都没有了！

战斗要点：本战虽说敌人众多，但是幸好都不是很强，多使用一些范围攻击特技就能轻松搞定。
登场敌人：ゴースト、ホビット、インプ、ナイトメア、パンプキン、ボガート、グレムリン、マンイーター、ゾンビ、キルアーマー、ダークナイト、グレムリン、ガーゴイル、ゴーレム、パック、デコイ等共计27只。

黒ミサ跡地

继续深入，一个自称为恶魔杀手的女人挡在了众人面前

女子：“死在我这把剑下的恶魔已有2000多个，大概……”

众人：“……”

女子：“只要我挥动手中这把剑便能将大地一分为二，大概……”

众人：“……”

没办法，只能用战斗来看其是否具有自己所说的实力了。

战斗要点：虽说敌人只有一个，但是她实力绝对不容小觑。建议使用盗贼先盗取其身上的装备，然后再攻击她。她的范围特技攻击力很大，尽量不要让角色们站得太过集中。
登场敌人：サルディア

魔女たちの墓标

这里的敌人竟然是普里尼小队，没想到它们也会参与到这场魔王之位争夺大战中来……对于正面无法战胜的拉哈鲁，普里尼们建议用棒球来决胜负！不过拉哈鲁可不吃他们这套。

拉哈鲁：“爱多娜，杀了他们！”

爱多娜：“嗯。”

可怜的普里尼们……

战斗要点：非常轻松简单的一战，甚至让人有虐杀的愧疚感，也可以利用这个机会将普里尼们合体骗取经验值。
登场敌人：普里尼×9

うごめく影

总算出现了个“大份量”的敌人——异次元魔界的魔王，为了成为称霸所有魔界的“大魔王”，这家伙也参加了这次这场魔王争夺之战。虽然这家伙之前看起来巨大无比，可是在其使用了分身术之后，变成整整10个小号异界魔王，不过不要因此就小看他……

战斗要点：本战在一周目基本无战胜的可能，还是选择速速全灭，然后等待家仆的全面支援吧。
登场敌人：次元の魔王×10

夜に巣食う者

这次出现的居然是人间界的英雄虹色战队……拜托，能不能来几个正常的敌人！而且这几个所谓的“正义”代言人要成为魔王的理由竟然是“成为魔王后就会有很多朋友”……

正当他们要变身之时，爱多娜毫不犹豫地举起了手中的枪击倒了黄战士和蓝战士！

红战士：“你们这些家伙，居然在变身之前发动攻击，是多么地没常识啊！你们是恶魔吗？”

爱多娜：“嗯。”

红战士：“糟糕！完全忘了……”

被逼入了绝境的红战士只得雇佣恶魔为其战斗……

战斗要点：本战中的色块晶石效果非常麻烦，会在每回合结束后变换敌我双方角色的位置，所以优先解决破坏掉右上角的色块晶石比较好，之后再慢慢解决这些乌合之众便可。

登场敌人：红战士×1、パック×4、マンイーター×4、スペクター×4

デスソース

终于到达了最后的目的地，没想到中BOSS又守候在了这里，自称为“拉哈鲁永远的对手”的他，当然也不会放过这个与拉哈鲁正面对决的大好机会。为此，这个家伙还特意穿上了百吨重的鞋来锻炼自己的速度……究竟这家伙的实力涨了多少，还是要打过以后才知道。

战斗要点：本战中BOSS的实力比之前稍有提升，但也不是什么大问题，只要之前充分的练级，这战打起来没什么特别的难点。不过还是要注意敌人的一些异常状态攻击，多带些回复异常状态的“妖精の粉”比较好。

登场敌人：中BOSS、ガーゴイル×2、パック×10

再一次战败的中BOSS以腹痛为借口迅速逃离了现场……

击败了所有的对手后，拉哈鲁终于如愿所偿地成为了魔王。虽说有些难以让人信服，不过也让人安心了不少。

而此时的天界，也因为魔王之子拉哈鲁登上了王位而炸开了锅。而且帮他登上王位的人中竟然有身为“见习天使”的芙珑。这样有悖于天界赋予其使命的行为，就连平时少根筋的芙珑也开始慌了起来……

拉哈鲁：“我终于成为魔王了！哈哈哈！”

第七话 魔王大人这份工作

哈哈哈！没想到如此轻松就登上了魔王之位，不过，身为魔王应该做些什么？降胡椒雨到人间界？恐吓人类小孩？什么，帮一个臭屁小孩找宠物？为什么身为堂堂魔王的我要做这样的事！而且，爱多娜那家伙居然说，我要是不做这件事就一生都不认同我，可恶！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

从时空旅人处打听到消息“火龙の息吹”发生异变，还等什么速速前往吧。

火龙の息吹

焦热の风

之前对所有人都十分无理的小阿拉米斯对爱多娜却意外的尊敬，爱多娜解释说这都是“英才教育的成果”的成果……不过小阿拉米斯的宠物居然是一只僵尸，真是奇怪的嗜好。

战斗要点：由于这里色块晶石的效果是经验值加成，再加上敌人较为集中，所以本处绝对是练级的好地方，反复挑战吧。不过要小心ゾンビ的“ゾンビ龙卷”。

登场敌人：グール×1、ゾンビ×13

猛る炎柱

拉哈鲁对这份工作越来越感到不耐烦。爱多娜也在芙珑的追问下道出了为何一定要拉哈鲁接下这份工作的原因：以前，因为爱多娜不是贵族出身，所以在王宫中工作时总受到前辈们的欺负，甚至连自己饲养的小宠物也未能逃过前辈们的魔爪。而那时蹲在墙角哭泣的爱多娜被魔王库里切夫斯科看见了，随后魔王库里切夫斯科就陪同爱多娜为她的宠物做了一个小小的坟。从那时起，爱多娜便对魔王库里切夫斯科产生了尊敬之情。而爱多娜认为现在拉哈鲁殿下还缺乏一些成为魔王的必要东西。

战斗要点：色块晶石附加效果“敌强化3倍”非常麻烦，最好使用投掷指令先把这个色块晶石破坏掉。

登场敌人：コープス×1、グール×2、ゾンビ×7

怒れる大地

战斗要点：要优先将两侧造成“禁止进入”效果的色块晶石破坏掉。其次，由于本战中红色地域有“沉默”效果，所以魔法系角色就不要上了。

登场敌人：ゾンビ×6

赤き雷原

战斗要点：这战只需要将我方角色安置在“攻击力+50%、防御力+50%”的地域上等待敌人靠近再一举解决就行。

登场敌人：コープス×2、グール×5、ゾンビ×4

梦の燃え壳

找了那么久，总算找到了阿拉米斯的宠物，而这只所谓“最高杰作”的僵尸，竟是用了“魔界空手达人的拳”、“创造魔界最速记录的男人的足”、“天才魔术师的脑”、“斗神海波克力司的身体”以及“马的小弟弟”合成的……既然是这么强的东西，就更加不能大意了

战斗要点：采取和上一战一样的战术就可以较轻松取胜。敌方BOSS身上有不错的装备，可以用贼偷过来。

登场敌人：コープス×3、グール×4、ゾンビ×5

虽然嘴上一只吵着“麻烦”，但是拉哈鲁还是帮助小阿拉米斯抓回了她的宠物。不论怎么说，总算让爱多娜稍稍认同了。芙珑也渐渐觉得拉哈鲁和当初不一样了……

第八话 赤之月

“赤之月 赤之月

犯下罪孽的人们

清去污浊的赤之月

今晚将给予谁新生？

今晚将给予谁新生？”

普里尼们居然敢集体叛逃！虽说平时对他们的待遇是有那么点不人道……可恶，为了魔王的面子，说什么也得将这些普里尼给找回来！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

从商业街的僵尸处得知普里尼们的下落，速速前往“月渡しの雪原”。

月渡しの雪原

死の景色

战斗要点：这一战的全场区域都是“敌强化3倍”效果，非常麻烦，最好使用投掷尽快破坏色块晶石。还有小心不要进入サイクロプス攻击范围，使用魔法攻击它是个不错的选择。

登场敌人：サイクロプス×2、マンイーター×10

零下の箱庭

不知是不是受了普里尼们的影响，芙珑也对拉哈鲁的态度开始变得强硬了。

战斗要点：本战中敌人的强度参差不齐，将其合体后再解决的战法也是不错的选择。

登场敌人：マンイーター×6、トレント×6、オークロット×6

冻りゆく魂

“拉哈鲁是从什么时候开始变得那么粗暴的？”芙珑向爱多娜问道，即使在一起相处的时间不算长，但是芙珑也感受到了拉哈鲁心中小小的温暖。



爱多娜告诉芙珑：拉哈鲁的母亲是个人类，在魔界中算是个相当奇怪的存在，整天把“爱”什么的话语怪在嘴边……拉哈鲁小时候曾患上一种连魔王也束手无策的病。为了自己深爱的儿子，王妃用自己的生命作为交换治好了拉哈鲁的病。从那以后，拉哈鲁就再也不相信“爱”什么的，就此封锁了自己的感情……

战斗要点：优先将“敌强化3倍”及“攻击回数+1”的两个色块晶石破坏点，之后的战斗就简单了

登场敌人：青魔法使い×2、十人长×14

月下の雪镜

天空中渐渐升起了一轮红色的月亮，一只与众不同的红色普里尼告诉芙珑，那就是普里尼们赎罪的终点。不过，拉哈鲁并不愿就这么轻易得让普里尼们走，于是与赤月的守护者门发生了冲突。

战斗要点：本战的敌人采取近身打法比较容易战胜，但是也要小心它们的范围特技。

登场敌人：チェルノボグ、シェイド×2、ナイトメア×6

此时，那只红色的普里尼走了出来，拦下了拉哈鲁：“殿下，请不要再妨碍死神们的工作了，他们是为了护送普里尼的灵魂安全的到达赤月才这么做的。如果殿下真的重视您的家仆的话，就更应



该充满爱的为他们祝福……”

拉哈鲁：“爱……真无聊。但是，如果这样他们灵魂能得到救赎的话……那么我就不再阻拦了。”

红色普里尼：“听你这么说，我就放心了，这样我也能安心的离去了……”

芙珑：“那个，你犯了什么罪？”

红色普里尼：“我，舍弃了自己的生命……虽然是为了救儿子的性命，但是却因此让他封闭了自己的感情……但是现在，我的儿子已经因为身边的人而改变了。这样我也能放心的离开了，谢谢你们……”

拉哈鲁：“！”

芙珑：“等等，这样真的好吗？你真的舍得就这么离开如此深爱的儿子吗？”

红色普里尼：“同样的悲伤经历一次就够了，这也是爱的一种表达方式……芙珑小姐、爱多娜小姐，殿下的事以后就拜托两位了……再见。”

望着红色普里尼最后化为人形的灵魂渐渐升上了红色的夜空中，拉哈鲁轻轻的感叹道：“爱……”

第九话 地球勇者高顿船长

没想到，刚坐上宝座没几天就遇上了外界的侵入者。哈哈，不过正好，让他们也见识下新魔王的魄力！

——《拉哈鲁日记》魔界历 XX 年 X 月 X 日

根据普里尼的情报前往“星の墓场”

星の墓场

ヴァクギプスIV

侵入者们的飞船坠落在了魔界的“星の墓场”中，与此同时拉哈鲁一行也来到了墓场中。

战斗要点：敌人都集中在了中间的区域，适用范围技能将其轻松搞定。
登场敌人：デュラハン×1、ネコマタ×8

有机体サーヴェン

终于拉哈鲁一行人与走散了的地球勇者一行中的珍妮弗和机器人遇上了。一场闹剧之后，双方总算是都了解了对方的身分及动机。作为永远的死对头，勇者与魔王之间的战斗一触即发。不过魔王先得帮助勇者的助手们找到勇者……

战斗要点：使用近身战术先把ネコマタ解决掉后，战斗就简单很多了。也可以一开始就使用色块晶石效果将其他敌人隔离在绿色区域外。
登场敌人：デュラハン×4、ネコマタ×11

スフィアVIII

好不容易接近了勇者的所在地，结果这家伙却又自以为是地去寻找他失散的同伴了……

战斗要点：占据色块晶石地域可以有效地压制敌人，至于远处的敌人可以派一实力较强角色去将他们引过来后再集体歼灭之。
登场敌人：达人×3、师范代×10

クロスポイント

虽然是假情报，但是珍妮弗还是质问起，拉哈鲁真的没有侵略地球的打算吗？而拉哈鲁对于那个被人类自己玷污的星球丝毫没有任何兴趣。可是在珍妮弗看来，地球再怎么污秽也是自己的家……而且，为了阻止误会的扩大，众人也有必要尽快找到勇者高顿。

战斗要点：レイス会使用提升自己能力的魔法，为了防止这一点可以利用色块晶石“沉默”来解决。
登场敌人：レイス×11

惑星シス断片buguo

总算找到勇者高顿船长了，不过他那光辉四射的登场方式还真是让人难以接受……不过，不相信拉哈鲁是魔王的高顿船长马上就吃到了苦头。既然言语只能造成更大的误会，那么不如就用武力来解决吧。

战斗要点：对付高顿最好采取近身攻击，对付机械人采取远程魔法攻击较好。
登场敌人：高顿、机器人萨斯蒂

帮助拉哈鲁打败了地球勇者的芙珑越来越开始担心自己的行为。而此时，在天界更是竟传出了芙珑在魔界杀害人类的消息……上位天使布鲁卡诺更是获得了讨伐芙珑的许可，事情又将怎样发展下去呢？

第十话 天使、恶魔与人类

好歹我也是身为堂堂地球的第37代勇者，岂能容魔王如此使唤，又是洗底裤、又是扫除、做饭的！可是身为勇者是绝对不能出尔反尔！只要趁魔王疏忽之时逃回地球就可以了，我忍！

——《高顿船长宇宙航海日志》之 XXX 篇

正愁普里尼大幅减少，没有家仆可供使唤，那个所谓的地球勇者高顿在某些方面还算蛮管用的。虽然我还想继续欺负这个家伙，但是单独和那三个叽叽喳喳的女人出去郊游实在是太无聊了，算了，姑且让高顿这家伙也同行吧。

——《拉哈鲁日记》魔界历 XX 年 X 月 X 日

ゲヘナの海

焼き尽くす旋律

正当拉哈鲁一行还在快乐的享受郊游时，人间界与天界对魔界的阴谋已经慢慢开始实施……

战斗要点：地图上所有蓝色地域附加了“无敌”效果，只能在中间岩浆桥上解决敌人了，推荐上几个较强的角色，然后在桥上守株待兔吧。
登场敌人：ガーディアン×5

叹きの赤土

“不要老是小孩小孩的叫！我已经1313岁了”对于高顿话中总带的讽刺语，拉哈鲁怒吼道！

看起来同样是小孩的爱多娜也已经1470岁了，可是最让人意外的是，年纪最大的竟然是芙珑，恶魔和天使这种东西果然是不能靠外表来判断年龄的……许久不见的中BOSS又再次登场，不过一出现就抢夺被人便当的行为实在是不怎么光彩，于是勇者高顿和中BOSS开始了“便当争夺之战”。

战斗要点：这战中要多注意ドラゴン，最好留到最后集中歼灭之，还要小心被催眠。
登场敌人：ファフニール×1、ブラウニー×1、ドラゴン×2、ホビット×5、パック×5

罪を焼く大地

战斗要点：本战中，最好把敌人都从绿色地域上引下来打，实在不行就用投掷把敌人扔下来打，其他的就基本没什么难度了。
登场敌人：センチネル×1、ブラウニー×4

炎の暴政

勇者高顿最后也没能从中BOSS手中夺回便当盒，早知如此，还不如一开始就让机器人萨斯蒂去追呢，相比起万能的机器人萨斯蒂以及拥有天才头脑的珍妮弗来说，地球勇者高顿实在是太无能了。

战斗要点：多利用地域效果“经验值100%”来练级，对付敌人守株待兔的方法依然有效。
登场敌人：トレント×12

红莲地狱

为了便当，众人一直追到了焰狱深处。为了便当，地球勇者们参上！

战斗要点：虽说又是一场与中BOSS的对决，但是这战中最麻烦的还是ファフニール，还是先消灭杂兵再集中火力攻打ファフニール和中BOSS。
登场敌人：中BOSS、ファフニール×2、パック×8

虽然中BOSS仍然难逃再次战败的命运，不过这次他可学聪明多了。他在败北之前就把便当给消灭了……

虽然没有拿回便当，但是逃走的时机已经成熟。高顿激动得向众人告别，而此时他才想起，飞船已经坠毁……于是地球勇者就要堕落为魔界勇者了！

虽然很奇怪，但是恶魔、人类以及天使就这样简单地聚在了一起。

我相信有一天大家都会因为爱而更加友好。

——《芙珑日记》天界历 XX 年 X 月 X 日



第十一话 勇者的心、魔王的心

有了天使的指引，我们强大的地球防卫舰队是不无敌的，只要我们统治了魔界，那么地球在百年内都不会灭亡了！哈哈哈！

——《卡塔总司令宇宙日志》

可恶，难道就没有一点逃离魔界的办法吗？难道我真的要论落为魔界勇者吗？只能相信地球防卫队了，他们一定会来拯救我们的！

——《高顿舰长宇宙航海日志》之 XXX 篇

收到了高顿以外的地球勇者的挑战信，拉哈鲁决定为了魔王荣誉与之一战。速速前往决斗地点——“死者の森”吧

死者の森

暗のささやき

从珍妮弗的口中得知了地球另一个勇者的存在，不过还真是复杂的关系啊。究竟这个给拉哈鲁下战书家伙又抱着什么样的阴谋呢？

战斗要点：多多利用“经验值100%”地域来练级，其余的没什么难点。
登场敌人：マンドレイク×6、星ドクロ×6

さまよう恐怖

“魔王啊！觉悟吧！”

突然间，一个白胡子老头挥舞着大刀向高顿砍了过去，面对突如其来的这一刀，高顿愣住了……就在此时，机器人萨斯蒂替高顿接下了这一刀。

对话中得知这位老人竟是初代地球勇者，他对于高顿堕落为魔王家仆这件事失望不已，随后就消失了。因为对魔王讨伐的执念，老人在死后依然以灵魂形态徘徊在魔界，为了了却老人的心愿，芙珑提议众人先找到老人的灵魂。

战斗要点：本战法系敌人较多，他们相互之间的能力加成也比较麻烦，优先解决吧。要多注意ルーンナイト的“风车斩り”。
登场敌人：ルーンナイト×1、赤ドクロ×1、青ドクロ×1、绿ドクロ×1、スケアクロウ×7





这い寄る亡灵

因为之前遭受了老人的一击，机器人萨斯蒂的电路受到了重创，尤其是重要的记忆部分……即使只是一个机器人，但是萨斯蒂带给高顿他们太多的回忆，最后的告别总是来得那么痛苦。

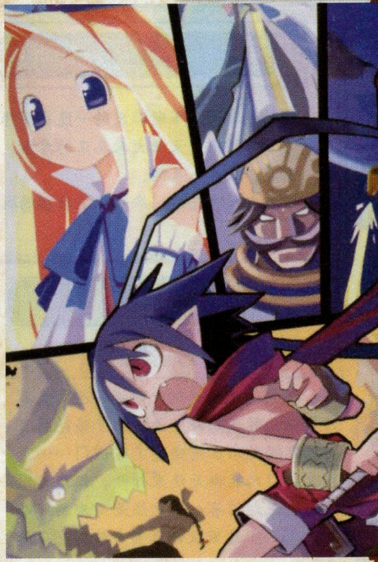
战斗要点：开始就可以使用远程攻击慢慢消耗敌人体力，派人破坏掉色块晶石后就可以发动反击了。
登场敌人：アルプ×12

勇者の墓

老人的灵魂终于再次现身在众人面前，魔王与勇者本来就是宿命的对立，这一战绝对是在所难免的。

战斗要点：在“敌强化6倍”的条件下，本战实属是场恶战，一定要先行破坏掉蓝色的色块晶石。
登场敌人：初代勇者、コープス×3、スケアクロウ×6、アルプ×6

战胜后的拉哈鲁反而被芙珑指责，为什么不认输，让老人的灵魂得到慰籍。而老人却在此时对众人说，自己已经满足了，能像个勇者一样死在战场上就是自己未了的心愿。能和魔王进行这样一场堂堂正正的决斗，即使没有赢，自己也感到很欣慰了。老人在利用自己最后的力量治好了机器人萨斯蒂后，便带着满足的笑容离开了魔界……



第十二话 魔界战争（前篇）

哈哈哈，真正的侵入者终于来了吗？不管他们数量如何，我都要让他们见识见识魔王的力量！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

星の墓场－II

エンブリヲ星灵体

高顿好不容易盼来的地球防卫军竟然不是来拯救他们的，相反，被利用完的他们已经一无是处了。等待他们的是被抹杀的命运……

战斗要点：本战中的敌人都使用远程武器，不过合理安排战术的话，没有难点。要注意色块地形会造成每回合20%的伤害。
登场敌人：上级士官×1、一般兵×7

终于了解了事件真相的高顿有些难以接受现实……虽然之前珍妮弗就已经告诉他，他们被利用了，但是高顿却没有去相信自己最应该相信的人。

第4コアポイント

来到这里，众人终于见到了传说中的另一勇者——卡其斯。为了亲手打败高顿，他特意守候在此。但是让他失望的是，堂堂的地球勇者高顿竟然成为了魔王的同伙。

不过要想和卡其斯进行决斗就必须要先通过他留给众人的这场实力的考验。

战斗要点：本战的地形十分麻烦，除了“沉默”外就是“100%伤害”，还是想办法优先解决色块晶石，然后再使用魔法一举消灭敌人。
登场敌人：一般兵×11

星融合空间

战斗要点：本战的色块晶石效果非常的无耻，不是“无敌”，就是“伤害20%”。最好的办法就是多带几个回复职业，然后采取请君入瓮的战法较好。
登场敌人：上级士官×2、一般兵×9

铁沙漠ミニオンIII

因为之前的误会，珍妮弗一直闷闷不乐，众人谴责的眼光落在了高顿的身上。从珍妮弗的自言自语中，感觉到她仿佛了解一些内幕。

此时卡其斯终于现身，又一场魔王VS勇者之战即将开打。

战斗要点：没有了色块效果的本战比之前的两战要轻松很多，消灭完杂兵后再集中兵力攻打卡其斯吧。
登场敌人：卡其斯、上级士官×2、一般兵×7

战胜卡其斯后，众人发现地球防卫队的宇宙战舰已经对魔界展开了总攻势。卡其斯临走之前要将珍妮弗也一起带走，而就在此时高顿才知道珍妮弗竟然是卡塔总司令的养女！珍妮弗虽然深知自己不过是被养父一颗利用棋子，但是她却无法反抗自己的命运。

第十三话 魔界战争（后篇）

如此肆无忌惮的侵略本大人的地盘，人类还真是意外的大胆啊！既然这样，再畏首畏尾等待就不是本魔王的作风了，一举直捣敌人的老家吧！

——《拉哈鲁日记》魔界历XX年X月X日

ガルガンチュワ甲板

α－IIIポイント

充分发挥实力的拉哈鲁仅仅一人就几乎全灭整个宇宙舰队，之前稳如泰山的卡塔总司令终于坐不住了。

战斗要点：只需要到达正前方的黄色出口处就行。利用投掷可以更快地达成目标。
登场敌人：アストロ粒子炮×2、メガ粒子炮×4

ガルガンチュワ舰内

第1メイン通路

卡其斯竟然要对珍妮弗进行了强化人改造！如果不赶快采取行动，珍妮弗就要……

战斗要点：敌人数量虽少，但是攻击力很高，不过难度不是很大。
登场敌人：サイボーグ兵×6

第2メイン通路

卡塔总司令总算道出了侵略魔界的真正目的——为了拓展地球的宇宙殖民地。为了自己的利益就要不惜一切代价地侵犯别人的领地，这样的行为是不会为世人所原谅的。

战斗要点：与上一战打法基本相同，仍然需要多加注意サイキック兵的“风车斩り”。
登场敌人：サイキック兵、サイボーグ兵×2、一般兵×5

第3メイン通路

来到这里再次遇上了卡其斯，这家伙开始回忆起自己的往事：五年前，因为一场事故，他失去了妻女，自己身体的7成也受到了重创。为了不让这样的悲剧再次发生，他自愿被改造为强化人。

为了成为真正的地球勇者，卡其斯发誓一定要打倒高顿。

战斗要点：卡其斯本身的实力很强，再加上色块晶石的能力强化就比较棘手了，所以建议先将晶石击破后，再对其发起总攻。
登场敌人：卡其斯、サイキック兵×3、サイボーグ兵×6

战败后的卡其斯，对真正的地球勇者高顿的实力表示了认同，告诫众人一定要小心被改造了的珍妮弗后便悄然离去了。

总司令室

终于见到了卡塔，同时也见到了被改造了的珍妮弗。虽然被改造了的珍妮弗外形上远没有拉哈鲁他们想象的那么夸张，但是，已经失去了自我意识的她现在不过是个只会服从卡塔命令的“机械”罢了……高顿并没有就此接受这个事实，他相信一定有方法能唤回珍妮弗的意识，在“珍妮弗”一次又一次的击打下，他都没有放弃……

之前刚被打败的卡其斯突然又出现在了众人面前，不过这次是作为伙伴。为了帮助众人唤回珍妮弗的内心，卡其斯与“珍妮弗”展开了世上最强改造人大对决……最后为了阻止“珍妮弗”，卡其斯选择了自爆。

卡其斯：“……高顿，你觉得我这样能不能成为地球勇者了……”

高顿：“嗯！卡其斯，你已经是一个伟大的地球勇者了，第38代地球勇者！”

卡其斯：“呵呵……谢谢……”

高顿：“卡其斯！”

……

拉哈鲁：“死神啊，让卡其斯的灵魂与他的家人们安息在一起吧！”

正当众人为拉哈鲁的言语感到意外时，珍妮弗也因为卡其斯的牺牲唤回了自我的意识……

面对共同的敌人——卡塔，不需要再手下留情了！而此时的众叛亲离的卡塔也不得不搬出了天使救兵。

战斗要点：本战没有BOSS，凭各位玩家的实力，这里也不过是小菜一碟啦。
登场敌人：下级天使兵×2、天使兵见习い×8

看见天使兵被全部打倒，卡塔马上使用传送逃走了。

此时的众人终于有时间好好地缅怀卡其斯。但是现在的状况对于芙珑来说实在是有些难以接受，“为什么人类侵略魔界这件事情会有天使参与？”、“大天使大人究竟知不知道这件事？”……为了搞清楚这一切的原由，芙珑决定回天界亲自去问个明白。

最终话 战斗的终焉

得知地球防卫军所引发的一连串事件与天界有关后，
为了探听出大天使大人真正的意图，我决心要回到天界。
魔界、天界、凡间。
但我却没有想到，席卷了全世界的战争竟然会是那样一个结局……
——《芙珑日记》天界历 XX 年 X 月 X 日

天界

导きの仪式廊

眼前这座伟岸的大门便是通向天界的入口，数代前的大天使为了隔绝所有与魔界间的来往便修建了这道门……虽然这道门只能由天使来打开，但是进门后众人遇到的第一人竟然是身为恶魔的中 BOSS……这家伙的真实身份到底是什么？

战斗要点： 老规矩，先解决 3 个杂兵后，再集中攻击中 BOSS。只要注意他的范围攻击，打败他就基本没什么问题了。
登场敌人： 中 BOSS、ストリゴイ × 3

中 BOSS 一改平日里战败时的搞笑样子，这次他对拉哈鲁的实力表示了认同。同时，他那与大天使相近的话语让人更加怀疑起了他的真实身份……

另一方面，上位天使布鲁卡诺的阴谋也还在实施之中。

天使の园

出现在众人面前的天使们一口咬定芙珑是背叛者，无论芙珑怎样解释他们都只服从上面的命令——抹杀芙珑及其同伴。没有半点人情味了的天使，与他们说再多的话也是没用的。

战斗要点： 由于色块晶石的原因，每回合后会随意调转敌我双方的位置，要谨慎应战。中级天使兵的攻击力很高，可以考虑优先解决它。
登场敌人： 中级天使兵 × 1、下级天使兵 × 2、天使兵见习い × 8

歌う精灵の间

面对布鲁卡诺的亲自现身，以及他不停怒斥芙珑是背叛者的态度，已经成长了的芙珑积极地与之抗衡。

“总是自以为只有自己是正义的化身，而不去认同恶魔以及人类的布鲁卡诺大人其实也只是个可悲的存在罢了，您的心中才是充满了邪恶的欲望……”面对芙珑得如此指责，布鲁卡诺气得脸色发青。

战斗要点： 虽然敌人数量多，但好在实力都不是很强。先解决掉ヴァルキリー后，战斗会变得更轻松。
登场敌人： 中级天使兵 × 1、下级天使兵 × 3、ヴァルキリー × 2、ルーンナイト × 4、天使兵见习い × 3

战天使の斗技场

这里意外的安静，对于一路上习惯了天使兵们围追堵截的众人来说还真有些不太适应。此时，芙珑依然坚信只要见到了大天使大人，所有的误会就能解除，一切的阴谋都能水落石出。虽然不知道这是不是芙珑单纯的想法，但是众人还是愿意陪她踏上这条艰险的旅途。

战斗要点： 由于有“禁止通行”的色块效果，所以本战还是应该优先破坏晶石。
登场敌人： 上级天使兵 × 1、中级天使兵 × 4、ヴァルキリー × 6

罪人封印室

本以为这次可以和布鲁卡诺堂堂正正地对决了，但是谁知道这家伙竟然使用恶魔召唤，召唤出魔神后他又逃之夭夭了。就在这一紧要关头，一只绿色的普里尼出现在了众人面前，看着那充满了火焰的眼神、正义凌然的身姿，没错，它就是卡其斯！面对变成了这副样子的卡其斯，众人再也忍不住大笑了起来……

战斗要点： 虽然这些魔神的实力都很强劲，但是不要放弃，充分利用投掷指令，胜利就在眼前。
登场敌人： ミルメコレオ×1、アジダカーハ×1、シードラゴン×1、バルログ×1、ノインテート×1

大天使の神殿

守护天使の壁

果然大天使的神殿不是那么轻易就能闯入的，这里的守护天使拥有绝强的守护壁，任凭众人使用任何攻击都无法对其造成伤害。此时，芙珑要求大家抛开一切种族观念束缚，真正地齐心合力给予敌人最后的攻击。

战斗要点： 敌人的数量并不多，逐个击破即可。
登场敌人： 大天使兵 × 3

断罪の广间

布鲁卡诺早已在此等候众人多时了。这家伙仍然恬不知耻地宣扬着自己的野心——成为全世界的最高统治者，所谓的那些牵强的理由也不过是布鲁卡诺自以为是偏激思想罢了。对于已经被野心蒙蔽了双眼的布鲁卡诺，和他说再多的东西也没用了。

战斗要点： 按照敌人接近的顺序依次击倒，由于敌人的实力都不弱，没有相应的实力不要贸然深入。
登场敌人： 布鲁卡诺、上级天使兵 × 4、中级天使兵 × 5、下级天使兵 × 3、天使兵见习い × 5

终于，布鲁卡诺的野心并没有随着他的战败而有所收敛，芙珑也在为布鲁卡诺始终不能明白人类、天使和恶魔是一样的道理而感到伤心……

神の祭坛

终于见到了传说中的大天使，他温柔而不失尊贵的气质和一旁的布鲁卡诺截然不同。芙珑看门见山的质问大天使，之前人类侵略魔界的事件的背后是不是与天界有关？听到这个布鲁卡诺突然慌了神。

“大天使大人，您曾经说过这世上是没有绝对的恶和绝对的善，我在魔界度过的这段时光了更加验证了您的这句话，拉哈鲁殿下虽然身为恶魔、脾气不好、嘴巴也很坏……但是，他的心中也有着一份小小的善良；相反，某些人虽然身为圣洁的天使，但内心却早已被邪恶的欲望所吞噬。”

大天使其实一直都知道布鲁卡诺在背地里的所作所为，作为惩罚，大天使将他变成了一朵满附荆棘的丑陋的红色花朵。之后，大天使对于芙珑帮助魔界阻止了布鲁卡诺的阴谋的行为表示了赞同。但是，芙珑擅自带人闯入天界，并且打伤天使同胞的罪行是一定要受到惩罚的。对于这样的结果，芙珑早已经做好了觉悟，她把自己最重要的项链交给了拉哈鲁，并轻轻地对他说了一声：“谢谢……永别了……”

随着一阵刺眼的光芒，芙珑的身影消失了，取而代之的是一朵小小的百合花……

拉哈鲁慢慢的走向那朵小小的百合花：“喂，芙珑……你也要向妈妈那样弃我而去吗？没有我的许可，你怎么可以就那么轻易的消失！这就是你所谓的‘爱’吗？这样的‘爱’我一生都不会认同！”失去控制的拉哈鲁挥着手中的剑冲向了大天使……

战斗要点： 终于到了最后一战，但是这场战斗中不能使用芙珑。首先还是要依照顺序击倒大天使兵，随后再集中兵力攻打大天使，使用几个主要角色的特技能对他造成比较大的伤害，注意回复。
登场敌人： 大天使、大天使兵 × 5

Bad Ending

拉哈鲁静静的站在大天使的尸体旁……天使的血染红了他的脚边……

“还是来晚了吗？”声音的主人向着拉哈鲁慢慢地走了过去，“你果然还是将他杀死了……你知道吗？芙珑并没有死，如果你没有杀死大天使，他便会将芙珑复活。但是，现在一切都晚了……”中 BOSS 看着大天使的尸体，深深地惋惜道。

突然间意识到这一切的拉哈鲁后悔莫及，他决定用自己的生命来交换芙珑的生命……

芙珑：“爱多娜小姐！”
爱多娜：“叫我女王，女王！”
芙珑：“爱多娜小姐，新来的普里尼到了。”
爱多娜：“哦，那让它去打扫厕所。”
芙珑：“爱多娜小姐？这个普里尼看起来好眼熟啊。”
爱多娜：“怎么会呢？普里尼们长得都一样啊。”
芙珑：“不对，你看它的头，好像在哪见过……”
爱多娜：“……啊！”

Good Ending

（想要达成这一结局，需要整个战斗中不杀害一个同伴。）

就在剑挥下去得瞬间，拉哈鲁停住了……

“不可以哦，拉哈鲁殿下！要有爱……”想起了芙珑总是挂在嘴上的这句话，拉哈鲁无论如何也无法对大天使下手。

悲伤中，拉哈鲁决定用自己的生命来交换芙珑的生命……就在这时，中 BOSS 及时出现，阻止了拉哈鲁。中 BOSS 告诉拉哈鲁，这一切都是大天使给他的试练，只要他没有杀死大天使，大天使便会将芙珑复活……

又随着一阵圣洁的光芒，芙珑再次出现在了众人面前。只是见习天使的她变成了堕落天使……

而此时，一旁的中 BOSS 也挽着拉哈鲁妈妈的灵魂一起消失在了众人面前……





PSP 游戏年鉴 2006

PSP 游戏年鉴 2006 说明

本年鉴收录了2006年1月至2006年12月期间发售的所有日版、美版和欧版PSP游戏。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为了避免重复，本年鉴中仅收录了该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在备注栏中注明。根据游戏重头程度的高低，年鉴中所介绍的游戏在篇幅大小上会有所不同，篇幅最大的为500字左右，其次为250字左右，最小的则为140字左右。介绍篇幅在500字左右和250左右的游戏，相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。



■ 推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为10分。

■ 游戏封面

■ 游戏实际画面

■ 游戏分项评分

■ 游戏中文译名

■ 游戏原名

◆游戏发行厂商／制作厂商◆游戏类型◆游戏发售日◆该游戏的地区版本

◆游戏人数◆游戏售价◆该游戏的推荐玩家年龄

◆备注信息（主要是该游戏其他地区版本的发售日期）

■ 游戏介绍
根据游戏的重头程度，分别用140左右、250左右及500字左右篇幅的文字来介绍游戏，使大家对游戏有个基本的认识。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

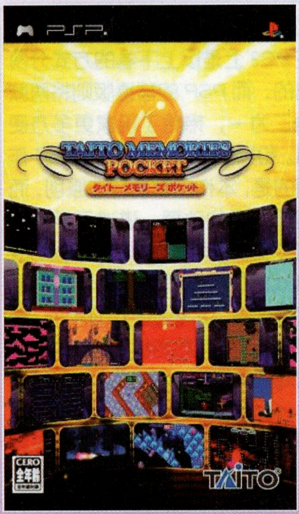
简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

推荐度 6

Taito 纪念合集 口袋版

タイトーメモリーズ ポケット

◆Taito ◆ETC ◆2006 年 1 月 5 日◆日版
◆1～2 人◆4800 日元◆全年龄
◆备注：无



Taito 早期多款经典游戏的合集，性质有些类似于《Namco 博物馆》和《Capcom经典合集》。PS2 版曾经发售过上下两卷，总共收录了 50 个昔日由 Taito发行的经典游戏。PSP 版将这 50 个游戏筛选成 20 个后放入了一张 UMD 中。其中收录的游戏包括《影子传说》、《彩虹岛》以及《电梯大战》等老玩家们耳熟能详的作品。本作中收录的游戏在画面上并没有进行重制，只能通过按键来切换三种画面显示比例，用现在的眼光来看已经非常简陋，但游戏的乐趣却得到了完全保留。此外游戏还可通过 PSP 的分享机能将小游戏发送到朋友的机子上。





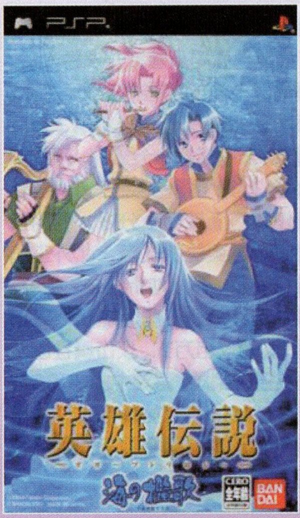
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7

英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌

英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の檻歌

◆NBGI ◆RPG ◆2006 年 1 月 12 日◆日版
◆1 人◆4800 日元◆全年龄
◆备注：2007 年 1 月 23 日（美版）



本作是PC著名RPG"《英雄传说》系列"中"卡卡布三部曲"最后一部的 PSP 移植版，画面和音乐上保持了 PSP 版前两作的高素质，带给了玩家不小的感动。剧情上，本作讲述了身为音乐家的主人公们寻找传说的"水底的旋律"的故事。比起 PSP 版的前两作，本作加入了全新的共鸣石和合奏魔法系统，只要两人同时装备攻击魔法共鸣石就可以发动合奏魔法。此外，本作的战斗中可以更换同伴，使得战斗变得更加具有战略性。游戏在通关后所继承的要素十分丰富，二周目新增的宝箱等也增加了玩家继续游戏的动力。如果玩过前两作，那本作也不容错过。



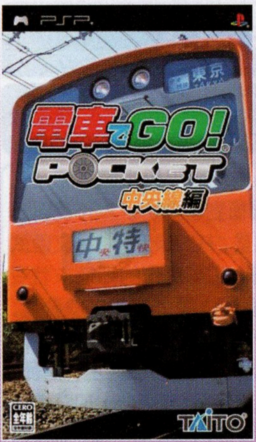


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

电车 GO！携带版 中央线篇

电车 GO！ ポケット 中央线编

◆Taito ◆SLG ◆2006 年 1 月 19 日◆日版
◆1 人◆3800 日元◆全年龄
◆备注：无



"《电车 GO！携带版》系列"的第二作，再现了以横跨东京市中心的中央线的沿途风光，并收录了红色 201 系等运行 20 多年的电车。本作的系统和前作《山手线》相同，有驾驶电车准时发车进站的驾驶员模式、为乘客准确报站及开关车门的车掌模式等，电车运行过程中，还可以切换为以电车为中心的车外视点。

7

回转逆转变色龙

くるくるカメレオン

◆Starfish ◆PUZ ◆2006 年 1 月 19 日◆日版
◆1 人◆4800 日元◆全年龄
◆备注：2006 年 1 月 19 日（中文版）



本作虽然是一款方块类益智游戏，但聪明的开发商在其中加入了"美少女"的元素，各种风格的美少女们在游戏中互相施放必杀技时展现的华丽画面才是吸引玩家的精髓所在。游戏的方法很简单，只要在规定的画格内占领 50％的领地即可获得胜利。后期随着游戏地进行，出现的迷题也会越来越难。

5

推荐度 8

街头霸王 ZERO3 双重冲击

ストリートファイター ZERO3 ↑↑（ダブルアッパー）

◆Capcom ◆FTG ◆2006 年 1 月 19 日◆日版
◆1～2 人◆4800 日元◆全年龄
◆备注：2006 年 2 月 7 日（美版）/2006 年 3 月 10 日（欧版）



曾先后在街机、PS、SS、DC 和 GBA 等多个机种上登场的游戏，这次移植到 PSP 上后，画面调整为适合 PSP 的 16：9 形式，而登场角色也达到 37 名之多。游戏最大的特色就是"X-ISM"、"A-ISM"、"V-ISM" 3 种不同的系统，不同系统下所操纵的角色性能有很大不同。另外，游戏还包含有一个极具特色的"世界挑战模式"，在该模式下玩家要挑战各地的对手，必须满足各种条件取得胜利，比如有时候要一人挑战两人，有时候必须用超必杀打败对手等等。值得一提的是，游戏专门附赠了一个 PSP 十字键摇杆，以增强操作感。





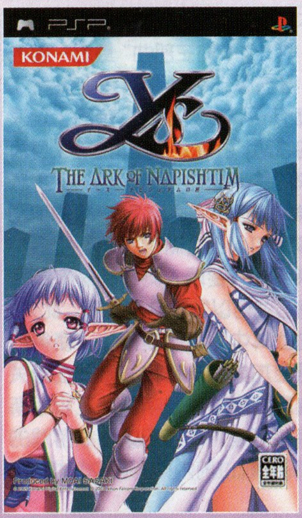
画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **8**

伊苏 纳比斯汀的方舟

イース ナピシュテムの匣

◆Konami/Falcom◆A・RPG◆2006年1月19日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年2月28日（美版）/2006年9月29日（欧版）



根据电脑版同名作品移植而来，讲述了红发勇者阿朵鲁被旋涡卷入后，在神秘岛屿上发生的冒险故事。游戏的画面是全3D的，无论是城镇、迷宫还是洞穴，都制作得十分漂亮。游戏中人物众多，但每个角色都很有个性。游戏在操作感方面做得十分好，利用按键可使出十分爽快的连击，此外主角的技能也很多，有落地斩和跳斩等等。随着游戏的进行，主角还能获得三把剑，三把剑的攻击方式、攻击属性以及必杀技都各不相同。游戏中的BOSS都十分巨大，让战斗感觉很有魄力，大部分战斗需要玩家合理利用三把剑的性能才能获胜。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **8**

携带互动剧场 BLOOD 最后的吸血鬼

やるドラポータブル BLOOD THE LAST VAMPIRE

◆SCEJ◆AVG◆2006年1月26日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2006年1月26日（中文版）

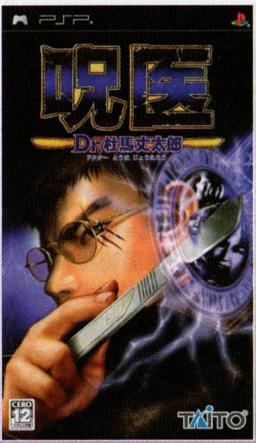


“《互动剧场》系列”的作品之一，原作在PS2上是以上下卷的方式分两部推出的，而PSP的移植版则将两款作品合二为一，带给了玩家更多方便和实惠。和其他“《互动剧场》系列”作品不同的是，本作的剧情并非原创，而是来自于同名的动画，讲述了手持日本刀的少女小夜与“翼手”们作战的故事。游戏的进行方式与系列其他作品没有太大区别，均为选项式的AVG，根据选择的不同，最后的结局也不同。游戏的结局多种多样，要达成100%需要花上很长时间。PSP版比起PS2版新增了单手操作模式，更方便掌机玩家操作。游戏还同步推出了完全中文版。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆



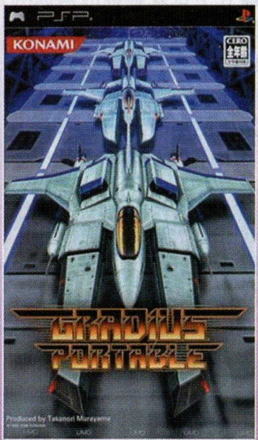
咒医 Dr.杜马丈太郎

咒医 Dr.杜马丈太郎

◆Taito◆AVG◆2006年2月2日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无

本作是一款另类的文字AVG，大量的诡异事件和恶灵是其卖点。被称作“咒医”的主角杜马丈太郎是一名除灵师，深入各种灵异事件的他能直接和灵魂交流并除去恶灵。游戏中每章都会有一个中心灵异事件等待玩家去探索。通过各个选择项可以将剧情导向不同的路线，而主角的“心灵搜查”技能是除灵的重要手段。

7



宇宙巡航机 携带版

グラディウスポータブル

◆Konami◆STG◆2006年2月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆全年龄
◆备注：2006年6月6日（美版）/2006年9月15日（欧版）

本作是一款合集作品，收录了“《宇宙巡航机》系列”前4代以及外传共5部作品，对于系列FANS来说还是有一定吸引力的。游戏画面经过强化后变得更加精细，而且调整为16：9形式。游戏专门加入了随时存档和读档的贴心设定，同时还加入鉴赏模式，可以欣赏以往作品的动画、音乐，喜欢怀旧的玩家不妨一试。

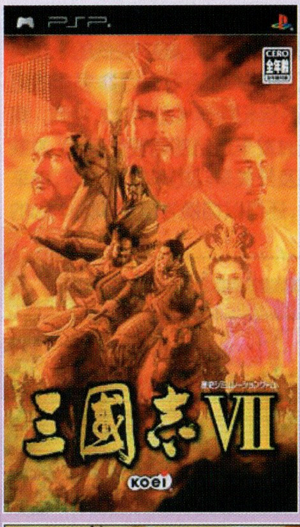
7

推荐度 **7**

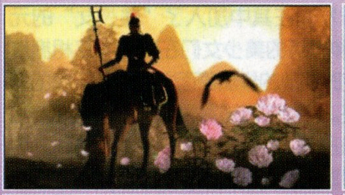
三国志 VII

三国志 VII

◆Koei◆SLG◆2006年2月9日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



曾给系列玩家以极大惊喜的《三国志VII》移植到了PSP。本作仍以三国时代为背景，共收录了568名文臣武将以及名流。和前几作的细枝末节变更不同，本作加入了大量的RPG要素，使得每一个人物都是一个独立的个体。游戏中，玩家一共可以以君主、军师、太守、一般、在野五种身分出现在游戏中。不同的身分，目的也不同，如作为君主的目标是统一天下，身为军师则要辅佐君主成就大业等。游戏中首次出现了公务和私事的设定，在私事中和武将锻炼可以提高自己的各项属性。游戏还特别强调了人际的重要，战斗则分为野战、城上战和城下战。





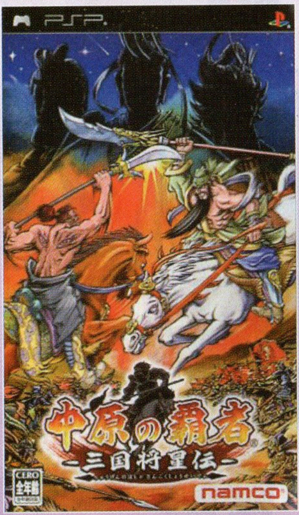
画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

中原的霸者 三国将星传

推荐度 8

中原の覇者 三国将星伝

◆NBGI◆SLG◆2006年2月9日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是FC上《中原的霸者》的强化重制版，游戏画面及人物造型都经过全新强化，并且加入了多种新元素。游戏中，玩家要扮演一名出色的君主，在充满战乱的年代里以自身的谋略来得到新的武将。和光荣出品的“《三国志》系列”不同的是，本作重点在于战斗。两军进入战斗后可以随意操控兵种移动及下达各种命令，甚至进入武将单挑画面后可以选择各种绝招，玩家完全可以弱胜强，以少胜多！而借助PSP的无线通信功能，本作还加入了“通信对战”模式，玩家可以把自己培育的军队和亲朋好友一起来场激烈的战斗。



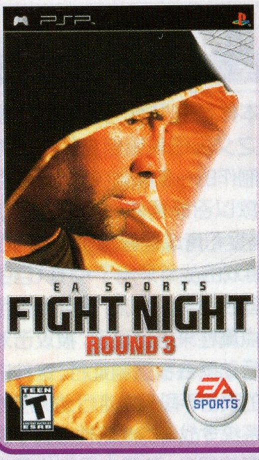


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

搏击之夜 3

Fight Night Round 3

◆EA Sports◆SPG◆2006年2月20日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年3月10日（欧版）



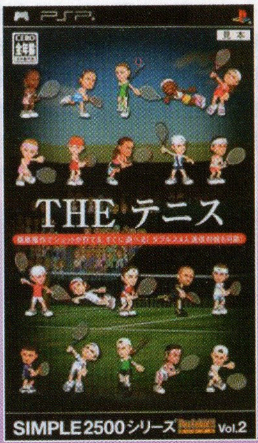
作为EA Sports旗下的著名拳击游戏，本作在欧美有着很高的人气。随着次时代主机的推出，EA本着全平台策略，也特意为PSP制作了这款系列的最新作。游戏中玩家可以创建一位属于自己的拳击手，与世界著名拳王站在同一舞台上拳拳相击，实现自己称霸拳坛的梦想，WI-FI联机功能也大大丰富了游戏乐趣。

6

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.2 网球

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.2 THE テニス

◆D3PUBLISHER◆SPG◆2006年2月23日◆日版
◆1～4人◆2500日元◆全年龄
◆备注：无



《SIMPLE2500系列 携带版》的第二部作品，以操作简单上手快的网球游戏为主要内容。游戏的操作十分简单，利用两个功能键就能使出回球，吊球和扣杀等网球技巧。可选角色很多，一共有20个个性十足的角色供玩家选用。游戏支持多人联机，最多可4人进行2对2对战。游戏中还有许多练习游戏技巧的小游戏。

5

柏青嫂 冲嫂王！ Pioneer12

ドラスロット 冲スロ王！ パイオニア12

◆Pioneer◆ETC◆2006年2月23日◆日版
◆1人◆4200日元◆全年龄
◆备注：无



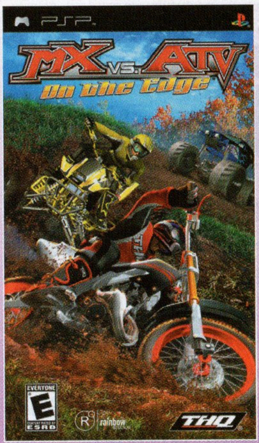
本作是一款柏青嫂游戏，即我们传统说法上的老虎机。扳动游戏里虚拟柏青嫂的把手就可以让其中的三个附有各种图案的滚轮高速旋转，如果停止转动的三个滚轮都显示了相同图案，那么就代表玩家“中奖”了，CPU会给予各种奖励。本作中收录了12种玩法各异的柏青嫂机，对应规则也可按玩家的喜好进行变化。

5

究级大越野

MX vs. ATV Unleashed: On the Edge

◆THQ◆RAC◆2006年2月27日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2006年3月17日（欧版）



游戏中玩家将驾驶越野摩托车（MX）或是四轮机车（ATV）进行各种比赛，除了体育场形式的超级越野比赛外，玩家还可以进行野外全国性赛事，包括有短程赛道、山道、开放型竞速和“裂缝”跳跃挑战赛；自由式赛事包括有空中高跳、连续技、高分赛和特技表演，机械挑战赛包括空中及地面竞速、怪物场地活动以及大批迷你游戏。

6

大江户千两箱

大江户千两箱

◆Taito◆ETC◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



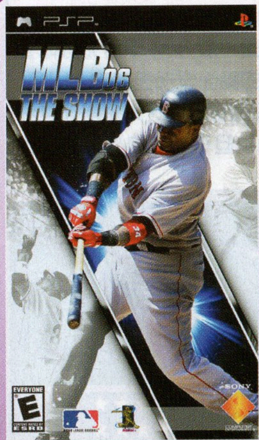
游戏背景设定在恶德川将军执政的大江户时代，为了讨好恶德川将军各地开始修建“大江户乐园”，其中就包含了一个又一个极具讽刺意味又很有趣的迷你小游戏。通过不断打倒房间中出现的人偶来达成目标的“忍者飞翔传”、绕着旋状木马躲避障碍的“梦木马旋转”等都是非常有趣的小游戏。和朋友一起对战也乐趣十足！

5

美国职业棒球大联盟 06

MLB '06 The Show

◆SCEA◆SPG◆2006年2月28日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无



游戏中收录了美国职业棒球大联盟的所有球队，全体队员以实名登场。相比系列前作，本作新增了一个职业生涯模式，该模式允许玩家创造一个角色，并将其训练成一名职业棒球手。玩家可以使用该名角色参加各种常规赛、季候赛直至最终协助球队获得联盟冠军。另外多人在线联机对战也是体育类游戏不可缺失的一环。

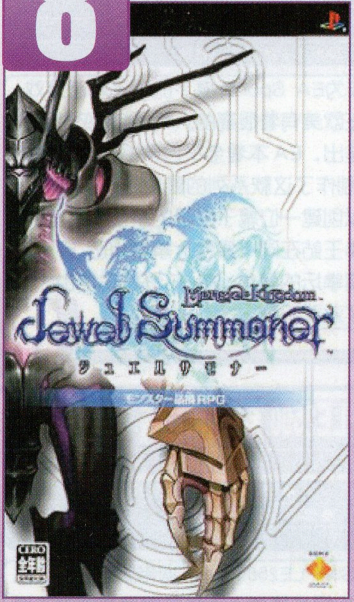
5

推荐度 8

怪兽王国 晶石召唤师

モンスターキングダム ジュエルサモナー

◆SCEJ/GAIA◆RPG◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2007年2月18日（美版）



本作是由《真·女神转生》系列”之父冈田耕始自立门户后为PSP制作的一款原创RPG作品。作为一款以召唤怪兽进行战斗的游戏，捕捉和育成怪兽成了游戏的主旨。游戏的战斗采用了FTB（自由变更回合战斗）系统，只要用角色的弱点属性来进行攻击，被攻击对象的行动就会被强制延后。这种由玩家的攻击手段来决定行动顺序的战斗系统令战斗的战略性得到了很大程度的提升。游戏中怪物的育成方法十分特别，主要分为“融合炼成”和“强化炼成”两种。融合炼成主要是通过将水晶与怪兽融合来让怪兽学会各种必杀技，当融合的特定属性的水晶达到一定数量时，怪兽还可能发生进化，从而变成其他高级的怪兽，而游戏中一些强力怪兽的获得方法也主要来源与此。而强化炼成则需要用在战斗中取得的AP值来强化怪兽能力，或者提高怪兽的等级。融合炼成与外部的实际时间相联动，要想培养出强力怪兽，必须经过很长的等待时间。游戏的音乐制作阵容堪称史无前例的强悍，一下子请来了崎元仁、光田康典、下村阳子等10位音乐巨匠共同打造其背景音乐，带给了玩家至高无上的听觉享受。遗憾的是游戏在对人物的刻画上比较薄弱，使得剧情较为苍白。尽管如此，它依然是PSP上不可多得的一款优秀RPG作品，不容错过。











画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★★　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

幻想水浒传 I & II

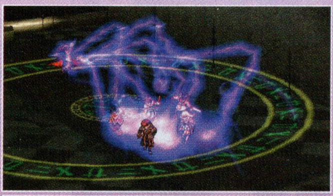
幻想水浒传 I & II

◆Konami◆RPG◆2006年2月23日◆日版
◆1人◆4980日元◆12岁以上
◆备注：无



诞生于PS时代的RPG名作以“1＋2”合集的形式在PSP推出的复刻版，给玩家一种非常实惠的感觉。游戏内容比起PS版的原作没有什么大的改变，原作优秀的剧情和绝赞的音乐都在复刻版中得到了完美的保留。能够收集多达108名的同伴是该系列的一个传统，这在其他RPG作品中是不多见的，收集同伴的过程也是游戏的乐趣之一。随着游戏流程的推进，玩家所建立的根据地将会越来越大越完善，这种成就感也是一般RPG中所无法体会到的。游戏的画面表现虽谈不上出色，但纯2D的画面看起来让人觉得非常细腻精致，简单但不简陋的战斗系统也十分爽快。





画　面	★★★☆☆	系　统	★★★★☆
音　乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7

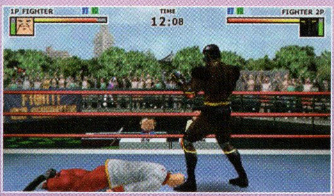
筋肉人 肌肉时代

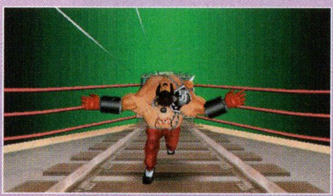
キン肉マン　マッスルジェネレーションズ

◆NBGI◆ACT◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是经典擂台动作游戏《筋肉人》系列”于2004年登陆PS2平台后的复刻作品。玩家可以从数量众多的格斗家中间选择自己喜欢的角色，并打败擂台上的各个对手。角色的造型和必杀技都个性十足，并邀请声优配音。游戏共有4个模式可以选择，玩家可以选择单人、组队、生存等多种对战玩法，同时会遇到大迫力的BOSS。在进行二对二的决斗时，玩家可以中途更换角色并发动双人协力必杀。强化了读招和拆招的本作也在系统上有趋向格斗游戏的严谨。用围住场地边缘的绳索可以发动特殊的“超人绞首刑”技巧。该技巧比一般的投技要大得多，可用来一发逆转。





画　面	★★★☆☆	系　统	★★★☆☆
音　乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



模拟电车 京成・都营浅草・京急线

Mobile Train Simulator 京成・都营浅草・京急线

◆ONGAKUKAN◆SLG◆2006年2月23日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

本作利用PSP的宽屏采用实景真实再现了日本京急线、都营浅草线、京成线等三大电车线路，超长的运行线路让玩家能够过足模拟驾驶电车的瘾。游戏的真实感不仅仅是窗外的实景那么简单，实录的电车广播也让玩家能有身处其中的感觉。游戏中简单易懂的“刹车引导系统”让新手也能一看就懂，轻松把握刹车时机。

7



实录鬼嫁日记

实录鬼嫁日记～仕打ちに耐える夫の理不尽体験アドベンチャー～

◆AQ Interactive◆ETC◆2006年2月23日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

根据日本知名BLOG上的日记改编而成的游戏，游戏讲述的是一个“妻管严”的男人一家三口日常生活里的故事，有趣之处在于妻子的刁蛮任性和丈夫的无奈包容。故事的模式以总共66话的篇幅展现给读者，以文字AVG的形式推进，主题就是这一家三口间的搞笑对话。对话间夹杂着各个选择项，不同的选择会触发各自的剧情。

7

推荐度 7

南梦宫博物馆 Vol.2

ナムコミュージアム Vol.2

◆NBGI◆ETC◆2006年2月23日◆日版
◆1人◆3800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作是一款南梦宫经典游戏的合集，本篇收录了包括《Dig Dug》在内的共计11款游戏，同时作为游戏的礼物要素，还特别收录了《南梦宫博物馆Vol.1》中包括《吃豆人》在内的7款游戏的体验版。在共计18款游戏里，有10款支持通信下载，当关掉PSP电源后分享的游戏会自动消除。在PSP优秀机能下，本作还另外推出经典游戏画面在大幅进化后的版本，这个版本下联机对战的4人必须拥有各自的PSP和游戏UMD。不论是原创版还是进化版，都附带了自动存储机能，这样就解决了早期街机游戏不能记录的麻烦。不同的是原创版在GAME OVER后记录，而进化版则是通关后记录。





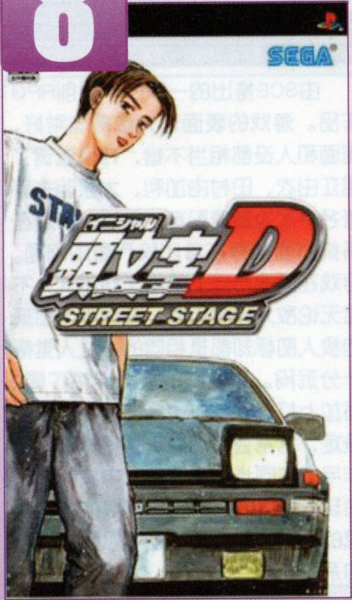
画面 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 8

头文字D STREET STAGE

头文字D STREET STAGE

◆SEGA◆RAC◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



知名公路竞速游戏“《头文字D》系列”的PSP版。车体和公路都进行3D化，而角色依然保持了原作动画风格。游戏收录了原作中的26名角色以及其相关剧情，玩家可以一边听着角色们的语音和热血的音乐，一边在8条赛道上享受公路1对1竞速的至高乐趣。8条赛道分为初级、中级、上级和超上级四个等级，每跑完一次就能获得一枚卡片，这些卡片可以用来搜集，也可以用来改装强化自己的爱车。通过PSP方便的无线通信功能，玩家可以轻松联机对战并互相交换稀有卡片。在时间模式中，玩家可以在原作人物高桥凉介的提示下自行设定当前的天气、时间等要素，在没有干扰的情况下独自一人挑战时间极限。

游戏中收录的车辆来自丰田、三菱、尼桑、马自达、本田、SUBARU、铃木等七个厂商，同时也有《头文字D》的原创车辆，总数超过30。和普通RAC不同，本作同时也是一款重视剧情的赛车游戏，8条赛道也都取材于动画原作，长度、竞争对手各不相同，可以触发原著里的众多剧情。

在设计别致的“头文字D主页”模式里，玩家能够鉴赏读盘画面时的各张插画，试听BGM，适合紧张竞速后的放松。该模式拥有丰富的搜集要素，玩家在游戏里获得的卡片可以增加该模式下画廊、音声、跑道和影像四项收集。







画面 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★★



舞-HIME 爆裂 风华学园激斗史

舞-HIME 爆裂 风华学园激斗史

◆Sunrise ◆FTG ◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆5800日元◆全年龄
◆备注：无

作为人气动漫《舞-HIME》的改编版，本作的素质只算一般，游戏的主要模式为"STORY"模式，此模式下的剧情、世界观都和原作动画相同。玩家可以使用主人公鸨羽舞衣和TV动画里登场的另外7名姬战士来和邪恶势力进行战斗，满足各种条件后更能取得精美的壁纸图片和各种趣味小游戏来丰富游戏的乐趣。

5



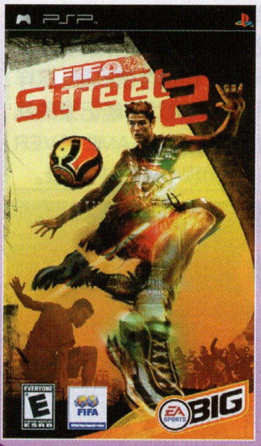
大都技研公式柏青嫂模拟机 押忍！番长 携带版

大都技研公式パチスロシミュレーター押忍!番长 PORTABLE

◆大都技研◆TAB◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆4200日元◆全年龄
◆备注：无

本作是模拟流行的柏青嫂机台的弹子机游戏，之前曾推出过PS2版并取得了30万以上的销量，本作基本保留了PS2版的全部内容。游戏主要包括"特训"以及"实战"（真剑胜负）两个模式，"特训"模式下玩家可以自由设定机台以及各种规则，提高自己的技巧；而在"实战"模式下，游戏会模拟现实中机台让玩家挑战，带给玩家街机厅的感觉。

4



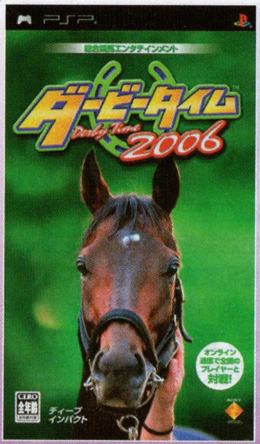
FIFA 街头足球 2

FIFA Street 2

◆EA Sports ◆SPG ◆2006年2月28日◆美版
◆1～2人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：2006年3月3日（欧版）/2006年8月13日（日版）

虽然PS系列主机上足球游戏的霸主地位一直被《胜利十一人》所占领，但EA凭借独到眼光制作的这款以街头运动为卖点的游戏还是受到了不少欧美玩家的喜欢。本作强调的就是自由的规则和华丽的个人特技，游戏有4对4、1对1等多种玩法，操作也很简单，而且可以创造角色、可以联机对战，适合追求快感的足球爱好者。

7



德比时刻 2006

ダービータイム 2006

◆SCEJ ◆SLG ◆2006年3月2日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是去年发售的PSP版《德比时刻》的续作，玩家在游戏中仍然需要扮演一个牧场老板，通过繁育培养优秀的赛马，然后再根据马的特性挑选适合的骑师，最后通过参加各种各样的竞技比赛来赢得赛马界的最高称号"德比"。相隔一年的时间，游戏较前作除更新了大量的赛马和比赛数据外，还增加了一个新的赛马场。

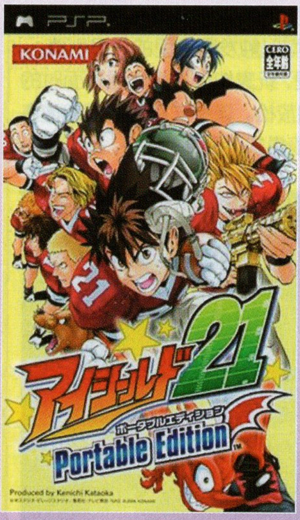
6

推荐度 6

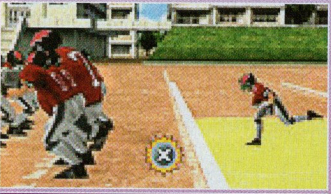
光速蒙面侠 21 携带版

アイシールド21 ポータブルエディション

◆Konami ◆SLG ◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆4980日元◆全年龄
◆备注：无



《光速蒙面侠21》是在漫画杂志《周刊少年JUMP》上连载的一部讲述橄榄球运动的热血体育漫画，其游戏版也曾先后在多个平台上登场过。PSP版的本作以育成要素为主，玩家需要通过各种迷你小游戏培养选手成为独当一面的超级橄榄球选手。原作漫画中许多经典的角色对话和搞笑剧情都会收录在游戏中，绝对让漫画FANS玩到热血沸腾。值得一提的是本作的迷你游戏部分，虽然每个游戏看起来都十分简单，但它们却都体现了Konami在此类小游戏上独到的把握，让本来枯燥乏味的训练课程变得妙趣横生起来。喜欢运动类和育成类游戏的朋友一定不要错过此作。





画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

推荐度 7

剑舞者 千年的约定

ブレイドダンサー 千年の约束

◆SCEJ/Hitmaker ◆RPG ◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年7月18日（美版）/2007年2月9日（欧版）/2006年3月2日（中文版）



由SCE推出的一款PSP原创RPG作品。游戏的表面功夫做得非常好，画面和人设都相当不错，并且邀请了堀江由衣、田村由加利、大冢明夫等著名声优为游戏配音。不过，游戏在系统方面却存在着比较严重的问题。游戏在遇敌方式上采用了可见式，不过无论敌人种类如何，在地图上出现的敌人图标却都是相同的，让人觉得十分沉闷。游戏中的地图非常广阔，再加上打开菜单时也会遇敌的不体贴设定，常常会让玩家玩得很疲惫。本作与日本同步推出了完全中文版，国内玩家可以抛开语言的界限体会到游戏的魅力，前提是你能够忍受得了它的系统。





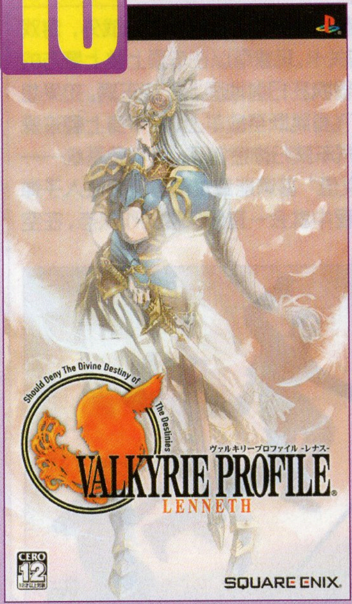
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 10

女神侧身像 蕾娜斯

ヴァルキリープロファイル レナス

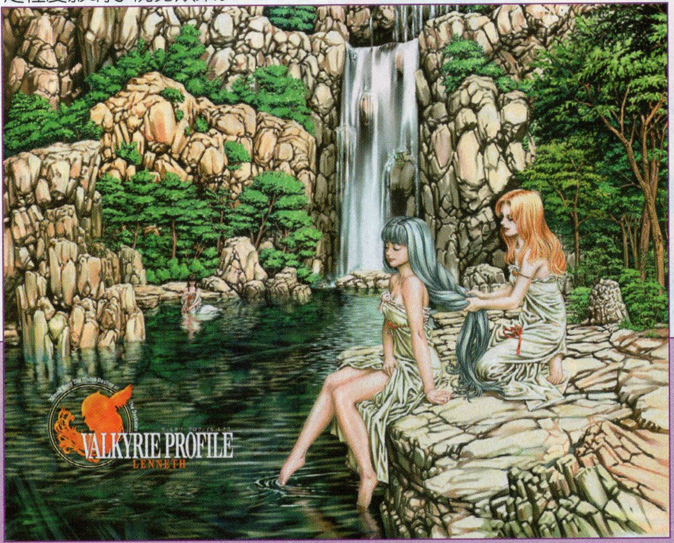
◆Square Enix/tri-Ace◆RPG◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2006年7月18日（美版）



《女神侧身像》是由制作“《星之海洋》系列”的tri-Ace在PS末期推出的RPG杰作，PSP版在移植PS版原作的基础上，加入了众多全新的精美动画，让游戏的观赏性得到了提高。游戏以北欧神话为故事背景，由女武神瓦尔基里的主线剧情将战魂们的分支剧情串联而成，在故事构架上非常独特。游戏中对人物的刻画非常成功，战魂们伤感的故事让人深深感动。游戏分为多个章节来进行，每个章节中时间的流逝又用Period值来表示，流程的推进方式十分具有新意。本作在系统上的高完成度值得称道，不论是迷宫中的冒险还是战斗都具有着一定的动作要素。在战斗时，参战的四位同伴被分别配置在PSP右侧的四个按键上，玩家要通过按键来决定同伴们的行动，如果按键时机得当就可以形成威力巨大的连击，十分爽快。另外，游戏中的道具生成和变换系统非常深邃，值得玩家们花时间去研究。游戏有着三种不同的难度，根据难度的不同，不仅可以挑战的迷宫会有所不同，可以收得的同伴数量也会发生变化。游戏一共设计了三种结局，保证了玩家们重复挑战的动力，而通关后隐藏的“红莲迷宫”也大大扩充了游戏时间，让玩家们欲罢不能。遗憾的是PSP版的本作在局部剧情画面放大时有些模糊，一定程度影响了视觉效果。







画 面 ★★★★☆ 音 乐 ★★★★★ 系 统 ★★★★★ 耐玩度 ★★★★★

推荐度 7

新旧洛克人

ロックマンロックマン

◆Capcom◆ACT◆2006年3月2日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年3月14日（美版）/2006年3月24日（欧版）



本作以FC上的初代《洛克人》为蓝本重新制作，在关卡、敌人和流程上和FC版十分类似。不过游戏的画面经过了重新制作，所有场景和敌人都由3D画面来表示，角色造型也变为了十分可爱的Q版。虽然关卡让老玩家熟悉，但洛克人在本作中多了许多新动作，比如蓄力攻击和划铲等，这让关卡的攻略方式变得多样化。在通关后还可以选择全新的隐藏角色来进行攻略。建筑模式是本作新增的模式，玩家可以选择一个个部件来构建关卡，选择人物来进行攻略。同时玩家间还可以通过无线网络的通信功能来交换自己建造的关卡，并互相挑战对方所制作的难关。





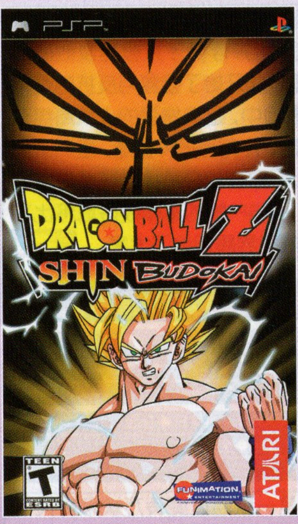
画 面 ★★★★☆ 系 统 ★★★☆☆
音 乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

龙珠 Z 真武道会

Dragon Ball Z: Shin Budokai

◆Atari/Dimps◆FTG◆2006年3月7日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年4月20日（日版）/2006年5月26日（欧版）



作为“《龙珠》系列”登陆PSP的首部作品，本作的素质还是非常不错的。借由PSP所具备的3D图形处理能力，本作采用了16:9卡通渲染的画面，给玩家的感觉相当绚丽，尤其是各种必杀技也是震撼力非凡。本作的战斗系统是从PS2版《龙珠Z 3》发展而来的，新加入的加入“Aura Burst”、“Burst Dash”等系统，强化了游戏的战略性与爽快感，而针对PSP优化的操作也很容易上手。本作中有多种游戏模式可以选择，新的分支系统令故事模式路线随战斗产生多种变化，加上18位角色登场和多人联机，是一款值得尝试的作品。





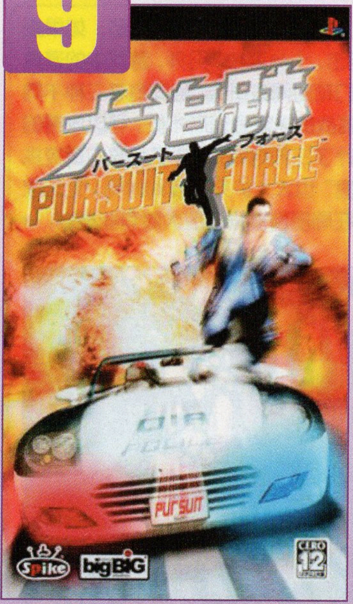
画 面 ★★★★☆ 系 统 ★★★☆☆
音 乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 9

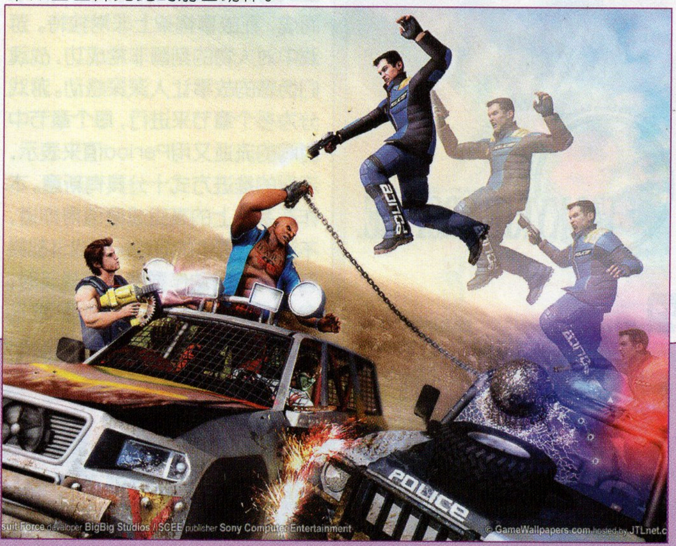
强力追击

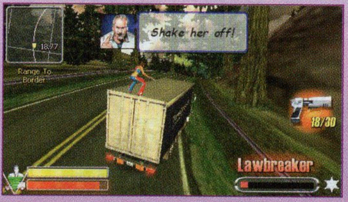
PURSUIT FORCE～大追迹～

◆SCEA ◆ ACT ◆ 2006年3月2日◆日版
◆1人◆ 4800日元◆ 12岁以上
◆备注：2006年3月7日（美版）



作为一款竞速型的动作游戏，本作除了拥有异常爽快的竞速元素外，还拥有更为紧张刺激的警匪枪战的故事情节。游戏设定在一个虚构的北美某州的五个地区，这些地区中存在着5个极度危险的恐怖犯罪集团。而玩家就要扮演一名刚上任的追风战警，在长达400公里的路面上驾驶着各色交通工具，并以超过150公里的时速追击横行在街道上的匪徒，力保一方平安。本作中总共拥有超过30个大大小小的任务，玩家在开车追击罪犯的时候，与对方汽车到达一定距离的时候，除了可以用配枪向他们射击以外，还可以运用高超的车技驾车猛撞敌车。游戏中可以使用超过25种的武器，还能驾驶50余种交通工具，包括汽车、货车、摩托车以及艇。除了驾车过程中的枪战外，游戏中还会出现利用直升飞机攻击匪徒的关卡，玩家可以在车顶上跳上警方的直升机，然后用直升机搭载的重型武器疯狂扫射地面上匪徒车辆。如果想要不误杀任何无辜市民的话，就必须飞身跳跃至敌车上，在车身上翻滚躲避子弹，将驾车的匪徒击毙后，这辆汽车就归你控制了。而特色系统——“正义特技”特色技能之一，当“正义值”蓄满能量发动后便会进入子弹时间，玩家在从自车跳跃至敌车的过程中就会一直保持慢动作状态，在空中做出巨帅无比的射击动作。





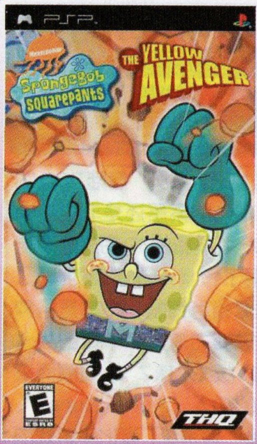


画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

海绵巴伯 黄色复仇者

SpongeBob Squarepants: The Yellow Avenger

◆THQ ◆ ACT ◆ 2006年3月6日◆美版
◆1～2人◆ 29.99美元◆全年龄
◆备注：2006年4月13日（欧版）



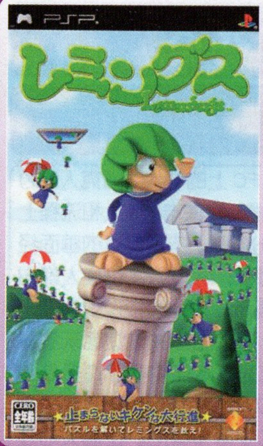
海绵巴伯和它的伙伴们的生活被邪恶肮脏的泡沫破坏，并俘获了人鱼男及他的朋友。巴伯得知后就开始了拯救与反抗的海域冒险之旅。冒险中，这块捣蛋的人气海绵有着精彩的演出，并有等多种技能，虽然听起来比较严肃，但原作的轻松搞笑还是在游戏中表现出来，PSP版的本作很好地将比基尼岛下的海底世界展现给了大家。

6

旅鼠总动员

レミングス

◆SCE/Team 17 ◆ PUZ ◆ 2006年3月9日◆日版
◆1～2人◆ 3800日元◆全年龄
◆备注：2006年3月10日（欧版）/2006年5月23日（美版）



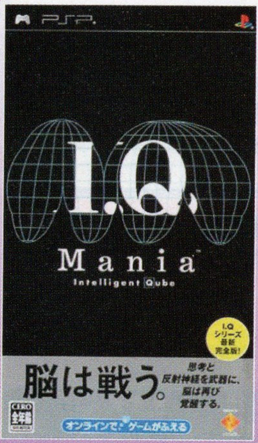
根据1990年的电脑游戏而制作的益智游戏。玩家要在游戏中，给予神奇的旅鼠以指示，让它们到达关卡的目的地。旅鼠可以利用挖掘、攀登和爆破来消除关卡中的障碍。原作的120个关卡全收录在PSP版中，同时还新增了36个新关卡。游戏还新增了编辑模式，让玩家创建自己的关卡。

5

狂热 I.Q

I.Q mania

◆SCEJ ◆ PUZ ◆ 2006年3月9日◆日版
◆1～4人◆ 3800日元◆全年龄
◆备注：无



《I.Q》是一款通过旋转方块来将关卡中所有砖块消除的益智游戏。玩家要运用可滚动的方块和关卡中的“普通”，“进化”和“禁止”这三种类型的方块的性能来达到消除的目的。PSP版的本作是一款大集合作品，游戏包含了PS版相关作品中的7000个关卡。同时游戏还新增了难度颇高的生存模式。

6

商业体验系列 起业道

ビズ体验シリーズ 起业道

◆Kokuyo ◆ AVG ◆ 2006年3月9日◆日版
◆1人◆ 4800日元◆全年龄
◆备注：无



由制作文具闻名的Kokuyo为PSP打造的一款原创AVG作品。在游戏中，玩家需要扮演主人公小田桐伸吾，去体验他由一名普通的小职员变成商业精英的创业之路。在游戏中，玩家不仅可以欣赏到不错的剧情，还可以了解到一些专门的商业用语，学习到专业的商业知识和经验，可以说是一款寓教于乐的作品。

6

推荐度 **7**

心跳回忆 永伴你身边

ときめきメモリアル forever with you

◆Konami ◆SLG ◆2006年3月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆全年龄
◆备注：限定版10000日元



元祖美少女恋爱游戏《心跳回忆》的PSP移植版。游戏以学园生活为背景，玩家可以在游戏中体验三年难忘的高中生活。作为一款恋爱游戏，游戏中可以追求的少女数量十分之多，其中的一些MM们直到今天依然是不少玩家心目中的虚拟偶像。游戏中除了要和MM约会，还必须参加各种课外活动、注重学习和仪表等方面，具有很强的育成要素。遗憾的是，游戏并没有针对PSP的特性进行厚道移植，就连画面都没有进行特别的16比9化，而是采取了折中的方法以三种画面比例来显示。没有优化的游戏画面用现在的眼光来看已经显得十分简陋，很难引起新玩家的共鸣。




画　面	★★★☆☆
音　乐	★★★☆☆
系　统	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆

推荐度 **8**

樱大战 1&2

サクラ大戦1&2

◆SEGA ◆AVG ◆2006年3月9日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



曾经在多个平台上引起巨大轰动的著名美少女游戏"《樱大战》系列"的第一第二作以合集的形式推出的PSP版。游戏讲述了大神一郎带领着由少女们组成的帝国华击团与邪恶势力作斗争的故事，与少女们的好感度将会影响到游戏最终的结局。PSP版的本作以最原始的SS版为蓝本来进行移植，游戏中的动画没有经过重新制作，看上去比较古旧。不过实际游戏画面在PSP上看起来还是十分精美的，由田中公平谱写的音乐更是借由PSP的高音质得到了完美的重现。遗憾的是游戏的读盘时间有些偏慢，在有语音出现时更会出现频繁读取，一定程度上影响了流畅性。




画　面	★★★★☆
音　乐	★★★★☆
系　统	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆



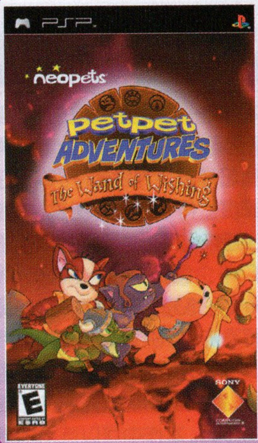
炸弹人 爆风战队

ボンバーマン 爆风战队ボンバーメーン

◆SCEJ ◆ACT ◆2006年3月9日◆日版
◆1～5人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

本作讲述了炸弹人战队和企图利用超级炸弹将世界毁灭的邪恶组织瓦路瓦路团之间战斗的故事。本作的主要游戏方式和"《炸弹人》系列"一样，在关卡中用炸弹将所有敌人干掉。游戏中场景是全3D的，风格很多样，有雪地和沙漠等等。在每个大关的最后，还有BOSS战。游戏支持多人游戏，最多可5人共同对战。

6



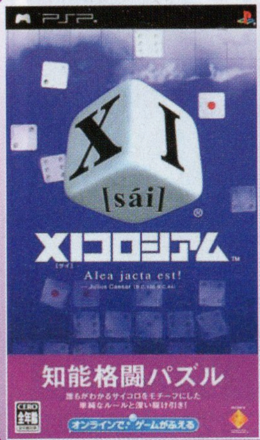
宠物大冒险 如意魔杖

Neopets：Petpet Adventures The Wand of Wishing

◆SCEA ◆AVG ◆2006年3月14日◆美版
◆1人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无

这是一款风格清新的冒险游戏，为寻找传说中的如意魔杖，玩家要操纵可爱的宠物主角在充满童话风格的世界中展开冒险。游戏采用全3D的场景形式，描绘出一幅幅漂亮的画面。在冒险过程中，主角会与100多位可爱的NPC角色遭遇，触发各种事件，同时主角也要与各种敌人展开战斗。游戏充满了童趣，适合女性玩家。

6



骰子竞技场

XIコロシアム

◆SCEJ ◆PUZ ◆2006年3月9日◆日版
◆1～5人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

以骰子为主题的益智方块小游戏，玩家要操纵角色在场景内投掷或翻转骰子，让相连的多个骰子显示的点数相同，产生连锁爆破。游戏的目的就是在限定时间内取得尽量多的爆破数。游戏中提供了100个以上的关卡供大家挑战，锻炼大脑。通过无线通信，还可进行最多5人的对战，比谁的爆破数最多。

6



SIMPLE2500系列 携带版 Vol.4 儿玉光雄先生监修 右脑训练

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.4 儿玉光雄先生监修 THE 右脑ドリル

◆D3 Publisher ◆ETC ◆2006年3月16日◆日版
◆1人◆2500日元◆全年龄
◆备注：无

本作是解谜学习类软件，通过图片和插画表示的问题向玩家发问，通过解答这些问题以达到训练右脑的效果。游戏和PS2版一样，可以玩到智商测试模式、右脑智商训练模式、世界漫游模式。智商测试模式可以轻松测出玩家的智商；右脑智商训练模式分为三个不同难度，循序渐进；最后的世界模式里还可以看到世界各地的风景照片。

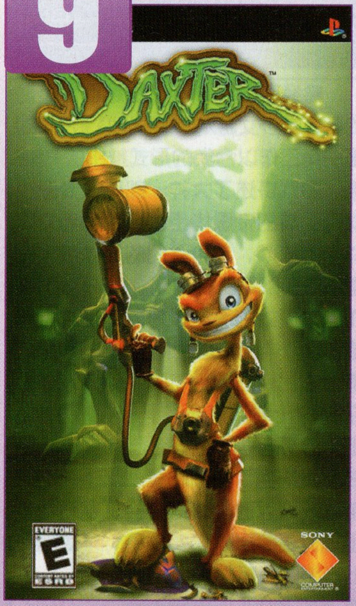
5

推荐度 **9**

达斯特

Daxter

◆SCEA◆ACT◆2006年3月14日◆美版
◆1人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2005年4月13日（欧版）



本作是SCEA旗下知名动作游戏“《杰克与达斯特》系列”的一款外传性质的作品。游戏一改以往的做法，直接把可爱的人气配角达斯特塑造为游戏主角。在这次全新的冒险中，老搭档杰克不在身边的达斯特依然保持着一贯的幽默话语和大大咧咧的性格。它在本作中化身为了一名杀虫公司的小职员，游走于整个城市，帮助人们消灭肆虐的害虫。在游戏初期，达斯特将使用电子苍蝇拍作为主要武器，以此来对付穷凶极恶的害虫。当然随着故事的推进，达斯特还会慢慢学会各种高级技能，比如把杀虫枪当作推射器后便可以作出盘旋和滑翔等花哨动作，甚至还可以利用周围火源将枪头点燃来形成火焰喷射器。本作的游戏方式与PS2版的《杰克与达斯特》颇为相似，玩家将操纵达斯特在虚拟的城市中四处闲逛，找到接头人后便能接下对应的任务。本作中的城市规模没有PS2版那么庞大，路上行人数量也不算多。由于游戏平台的差异性，游戏制作人不得不调整本作的动作与解谜部分之间的平衡度，所以本作解谜部分将大大多于动作部分，在不同地点利用不同的道具解开不同的谜题，能让玩家忘却战斗之乏味感。另外游戏中还设置了各种迷你游戏，比如让达斯特化身为《骇客帝国》中的尼奥进行战斗，这些都让本作充满了无限乐趣。







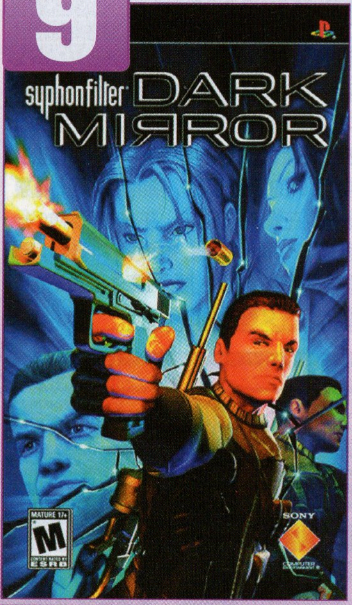
画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **9**

虹吸战士 黑镜

Syphon Filter: Dark Mirror

◆SCEA◆ACT◆2006年3月14日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2005年9月29日（欧版）



本作是一款完全原创的系列续作，系列老牌主角Gabe Logan再次肩负起拯救世界的重任。本作在剧情深度上得到了大幅加强，大致讲述了恐怖份子渗透到阿拉斯加的炼油厂中企图抢夺生化武器，而Logan要在炼油厂不被破坏的前提下瓦解恐怖组织并同时销毁生化武器。Logan的老搭档Lian Xing也会登场，她会协助玩家完成许多高难度的任务。本作中可以选用的武器种类非常多，其中不乏一些秘密潜入时必不可少的经典装备。游戏操作与系列前作类似，只是在使用第三人称视点镜头时与前作稍有不同。本作故事模式中拥有简单、普通、困难三个难度供玩家选择。在通过故事模式后便可以开启任务模式。在任务模式中进行战斗时，电脑会记录下玩家的各种战斗数据，并且还可以凭借数据的增长来提高等级。游戏中共有6种级别，其中每个级别又分为4个等级，一共24个等级。而每达到一种等级都有额外奖励，例如新武器和技能。每个关卡都有隐藏物品需要调查，玩家只要仔细探索就能找到，找到一定数量的隐藏物品便能开启游戏原画设定、游戏CG电影和游戏BGM。本作的联机对战部分拥有四种模式，包括死亡竞赛、组队竞赛、蛮横竞赛以及全新的任务模式。在任务模式中，交战双方需要巧妙运用团队配合和各种武器装备来获得最后的胜利。







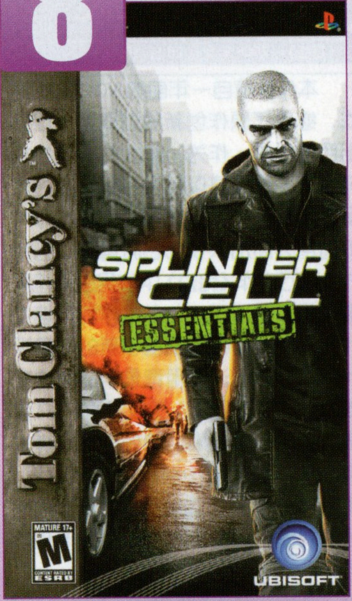
画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 **8**

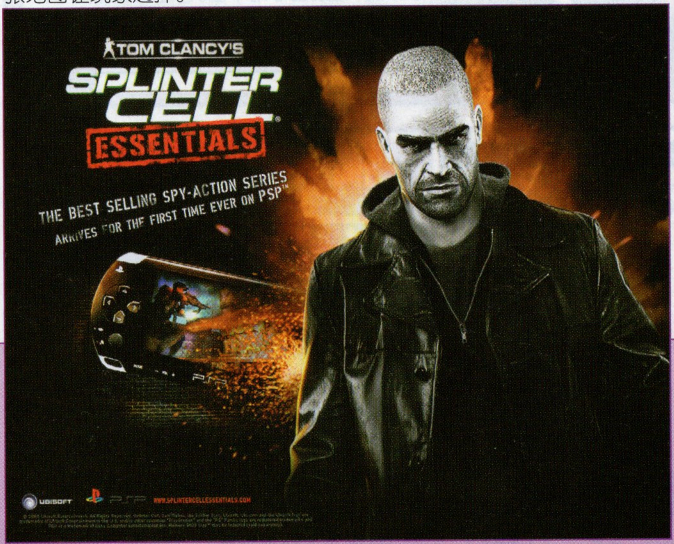
分裂细胞 本质

Tom Clancy's Splinter Cell Essentials

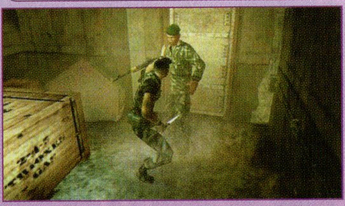
◆Ubisoft ◆ ACT ◆ 2006 年 3 月 21 日◆美版
◆1～2 人◆ 39.99 美元◆ 17 岁以上
◆备注：2005 年 4 月 7 日（欧版）



本作并非简单的复刻游戏，而是系列的全新章节。本作采用倒叙的手法来展开剧情，可以说是对家用机版《双重间谍》在某种程度上的补充。讲述了山姆成为特工之前在海军陆战队的生涯，通过本作的剧情玩家将会了解到山姆·费舍尔的过去。本作针对了PSP平台的特性，设计了具有未来感的新型游戏模式，并且针对PSP的屏幕专门设计了独特的游戏界面。战斗方式依然是和家用机版一样属于潜入ACT类型，战斗中依然可以进行各种暗杀活动。每个关卡被分为多个小地区，玩家需要在这些区域中来回穿梭。游戏画面中有指示器，显示山姆·费舍尔的隐蔽度以及发出的杂音，还有一个槽用来显示旁的敌人发出的杂音，使得玩家更好地了解周围的环境。游戏时需要时刻关注山姆·费舍尔的身体状态，当山姆受伤时移动和射击都会变得更加困难。本作除了拥有PSP版专属的装备以外，还有来自《分裂细胞》系列”作品中出现过的各类经典武器和间谍装备，同时制作人员还专门针对PSP的特点设计了一些新玩意。另外通过该作与PS2版的联动可以获得隐藏要素。本作支持多人游戏模式，利用PSP的Wi-Fi功能实现多人游戏的乐趣，其中的谍对谍死亡竞赛模式可以让玩家之间进行联机对战，共有四张地图让玩家选择。







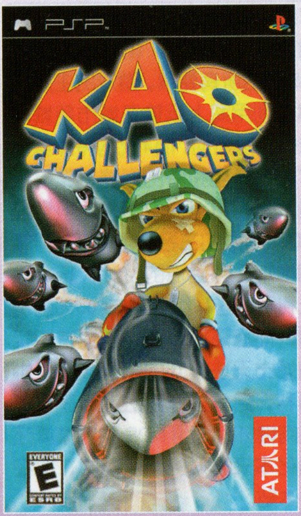
画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★☆☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 **8**

袋鼠大挑战

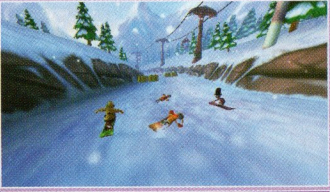
Kao Challengers

◆NBGI/Tate Interactive ◆ ACT ◆ 2006 年 3 月 21 日◆美版
◆1～4 人◆ 29.99 美元◆全年龄
◆备注：2005 年 10 月 28 日（欧版）



这是一款充满美式动画风格的的动作游戏，玩家要操纵一只名叫“Kao”的袋鼠展开一段解救动物同伴的冒险。游戏的画面非常精美，玩家会在一个完全3D的世界中冒险。游戏采用关卡制的形式，总共有25个风格迥异的关卡等待玩家挑战，包括19个流程关卡和6个BOSS关卡。而冒险过程中，玩家也会遇到各种谜题和机关，需要动一番脑筋才能解决。此外，游戏在关卡设计上也非常丰富，流程中除了正常的动作过关形式，还有滑板竞速、开摩托艇甚至坐上炸弹飞行等形式，而这些特殊的游戏方式，还可以让玩家在多人联机模式中进行对抗，乐趣十足。





画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **7**

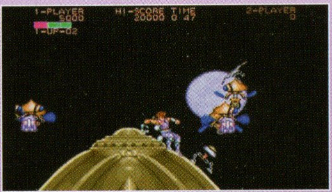
Capcom 经典合集

Capcom Classics Collection Remixed

◆Capcom ◆ ETC ◆ 2006 年 3 月 22 日◆美版
◆1～2 人◆ 29.99 美元◆ 13 岁以上
◆备注：2006 年 7 月 21 日（欧版）/2006 年 9 月 7 日（日版）

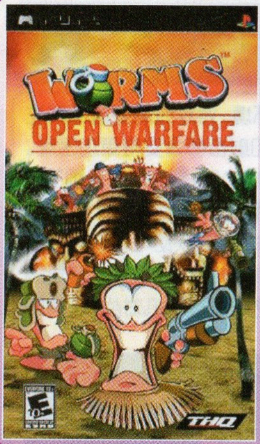


提起CPS基板上的经典街机游戏，生在上个世纪80年代的老玩家们一定都能列出不少吧。而这款以PS2版为基础重制的经典集合，一次性收录了Capcom近10年的经典作品，让你重温儿时的感动。游戏针对PSP特制了三种不同的画面模式，并加入Wi-Fi对战支持，让你在掌上就能完美体验街机游戏的乐趣。本作收录的主要作品如下：《1943》系列、《西游记》、《须丸》、《Vulgus》、《魔界村》系列、《战场之狼》系列、《龙王》、《圆桌武士》、《终极生态》、《希特勒复活》、《街头霸王》系列、《荒野大镖客》等。





画 面 ★★☆☆☆　音 乐 ★★★☆☆　系 统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆



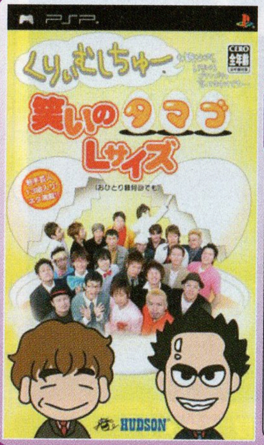
百战天虫 开战

Worms: Open Warfare

◆THQ /Team17 ◆SLG◆2006年3月22日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：2006年3月24日（欧版）

率领虫虫军团与敌军作战，你一枪、我一炮地与敌人进行回合制的战斗是系列的特色所在。这款有着10多年历史的恶搞杰作的PSP版采用的是3D背景+2D人物的效果，看起来还不错。游戏中的虫虫动作流畅，攻击效果华丽，场景也非常丰富。古怪的武器是本作的乐趣所在，战斗中也不时有强化物从天而降。此外，本作还支持多人游戏。

7



搞笑艺人 13 组

くりぃむしちゅーも观ながらいろいろゴチャゴチャ言ってますけども……笑いのタマゴLサイズ（おひとり様何回でも）

◆Hudson◆ETC◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是一个以逗乐为目的的软件，收录了日本13个年轻艺人组合的搞笑节目。这些组合跟中国的相声有些相似，通过两个人的逗哏和捧哏讲述一个个令人捧腹的故事。游戏通过PSP的无线上网功能还可以下载到新的搞笑段子，不过尽管游戏本身素质不错，但由于语言障碍以及文化方面的差异，国内玩家不太容易理解。

7

推荐度 7

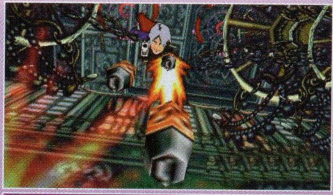
红侠乔伊 乱斗嘉年华

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

◆Capcom◆FTG◆2006年3月22日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年3月23日（日版）/2006年5月26日（欧版）



本作移植自一年前的NGC同名游戏，继承了原作创新的游戏系统以及出色的手感。作为一款大乱斗型的格斗游戏，玩家可以和多名玩友在各种场景里打倒对手。本作除NGC原作中的角色外还加入了七名新角色，包括PS2百万大作《鬼泣》中的男主角恶魔猎人但丁和翠西。此外本作的环境设计更具有互动性，添加了新的布景设计外，同时允许使用背景中的物体攻击敌人。本作还加入了很多为PSP量身定做的新增要素，例如在试炼模式中添加了很多短小精干的迷你游戏、利用PSP的通信功能可以让玩家用一张游戏碟就与朋友分享部分关卡和角色。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 8

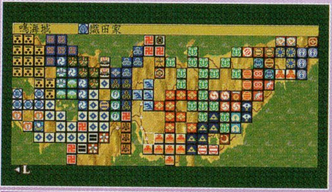
信长的野望 烈风传 加强版

信长の野望 烈风传 with パワーアップキット

◆Koei◆SLG◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



《烈风传》的PSP强化版，以日本著名的战国时期为题材，让玩家自行参与到各地大名们群雄逐鹿的战略SLG。作为一国统率，玩家需要通过征战不断地扩大自己的领地，给混乱中的日本画上统一的休止符。游戏中有"简短游戏"和"全国统一"两个模式，前者需要先招募武将，提高自己的影响力并受将军重用即可完成；而后者则是真正的统一日本模式，需要讨伐敌对的所有大名。玩家可以自行编辑武将，并可以把他们按照"假想"、"后继"、"谋叛"三种路线养成新的大名。本作作为强化版本还加入了"家宝编辑"这一新选项，整体而言是一款自由度相当高的游戏。





画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★★

推荐度 8

大航海时代IV 新航路

大航海时代IV ROTA NOVA

◆Koei◆SLG◆2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



作为一款移植版的作品，这款《大航海时代IV 新航路》的PSP版继承了PS版的所有要素。游戏的主要流程仍然是利用海上运输在城市与城市之间进行贸易活动，而4代的特点就是加入了每名角色独特的剧情，掌机版中这些要素均得以保留下来。虽然没有了PC版新增的三名原创角色，但掌机版却增加了补给点的设计，玩家除了可以利用这些补给点完成100%的世界地图，而且还可以在这些地方购买到其他城市无法买到的超值商品从中谋取暴利。另外操作方法上除了可以使用方向键外，利用NDS的触摸屏还可以简化本来繁琐的操作程序，实在是十分体贴。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **9**

真·三国无双 二度进化

真·三国无双 2nd Evolution

◆Koei◆ACT◆2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆5280日元◆12岁以上
◆备注：2006年10月24日（美版）/2006年11月17日（欧版）



“《真·三国无双》系列”在PSP上的第二款作品。本作主要是以PS2版的《真·三国无双4》为蓝本来进行制作的。比起前作，本作增加了星彩、关平、曹丕、庞德、凌统和左慈等新角色，令可使用角色得到了进一步扩充。游戏在保留了前作基本操作方式的基础上，加入了按R键发动觉醒攻击的系统，如果碰到强敌时灵活发动，能够达到扭转局势的效果。和PSP版的前作一样，本作同样将战场分成了很多小区域，各区域之间由道路来进行连结。虽然这种方式使得游戏缺少了家用机版那种一气呵成的感觉，却令行军的战略性得到了进一步提高。游戏中最令人欣喜的地方是加入了前作所没有的武器收集系统，玩家可以通过反复凹武器来取得附带令自己满意能力的武器，这一系列经典系统的回归更保证了游戏的耐玩性。此外，本作的副将系统比起PSP版的前作来得到了大幅度进化。副将的数量比起前作得到了大幅扩充，增加到了300名，其中甚至还包括了《战国无双2》中的武将。特定的武将和副将、副将和附件之间还可以进行连携，众多的组合搭配方式让游戏变得更加丰富多彩。总的来说，这款《真·三国无双 二度进化》比起PSP版的前作来不愧标题中的“进化”二字，是一款掌机玩家不可错过的“《无双》”系列作品。







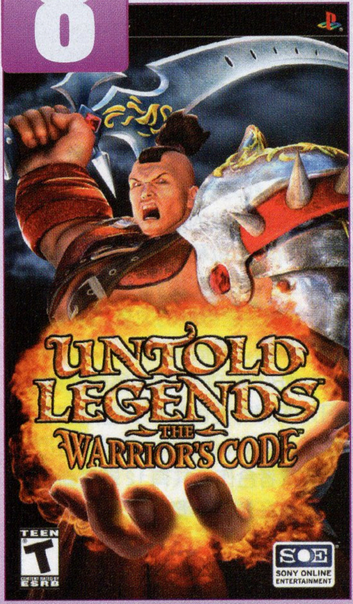
画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

推荐度 **8**

未名传奇 战士机密

Untold Legends: The Warrior's Code

◆SOE◆A·RPG◆2006年3月28日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年6月30日（欧版）/2007年10月26日（日版）



本作是在北美大受好评的A·RPG《未名传奇 刀锋兄弟会》的正统续作，故事大致讲述了在邪恶将军的带领下，黑暗势力占领了王国首都，为了平息这场浩劫，强大并且可以进行兽人化的人类再度出现在地面上，与黑暗势力展开了殊死搏斗。游戏依然采用俯视型的视点，玩家要控制选定的职业在大陆中进行冒险，玩过《暗黑破坏神》的玩家一定不会陌生，本作无论在画面表现还是操作方式都和《暗黑》有着许多的相似之处。游戏中有5种职业供玩家选择，玩家可以自由设定皮肤颜色、发型、发色等形象要素。在游戏过程中升级后还可以有60种能力和技能供玩家自由强化。另外各种各样具有特殊效果的道具和武器可以组合出数量繁多的招数，绝对能够让每个玩家都能创造出符合自己个性的角色。镶嵌系统和变身技能也大大提高了可玩性，特别是全新的变身系统，玩家能够随时化身为凶猛的野兽，获得更强大的攻击力和移动速度。无线联机是本作的最大特色，不仅能在多台PSP之间联机进行游戏，还能通过热点联上互联网。在联机过程中，玩家之间还可以利用文字进行聊天。协力模式和其余规则不同的对战模式将带给玩家以新的游戏乐趣，随时联上网跟全世界的勇士们协力作战，让玩家真正在掌机上体验网络动作RPG的超爽感受。







画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆



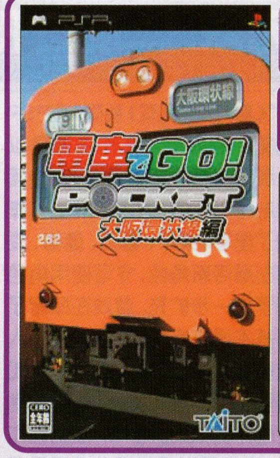
上海

上海

◆Sunsoft/Success◆PUZ◆2006年3月23日◆日版
◆1～2人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

本作主要的游戏方法就是在众多麻将牌中寻找两张一样的牌来消去，不过一开始并不是所有牌都能用来消去，只有将挡着下层的牌消去才能从下层的牌内得到更多选择。游戏的模式很丰富，也可进行通信对战，在一个牌局内谁拿到的对牌比较多就算胜利，比较厚道的一点就是对战只要求双方有一盘游戏就可以了。

5



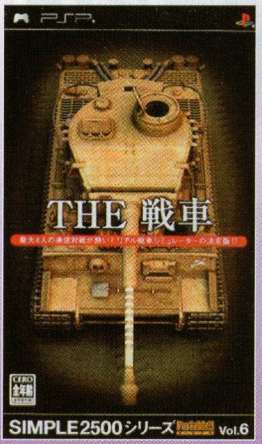
电车GO！口袋版 大阪环状线篇

電車でGO！ポケット 大阪环状线编

◆Taito◆SLG◆2006年3月30日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

"《电车GO！携带版》系列"的第三作，收录了大坂环状线的19个车站，橙色103系通勤电车及开往关西国际机场的专用223系快速电车等现役电车都会登场。系统和前两作《山手线》仍然相同相同，如准时发车进站的驾驶员模式、准确报站及开关车门的车掌模式等。行车时，同样可以切换为以欣赏电车为主的车外视点。

6



SIMPLE2500系列 携带版 Vol.6 战车

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.6 THE 战车

◆D3 Publisher◆SLG◆2006年3月30日◆日版
◆1～4人◆2500日元◆全年龄
◆备注：无

《SIMPLE2500系列 携带版》的第六部作品，玩家要在游戏中驾驶坦克来完成一个个任务。游戏中登场的战车共有13种，包括了多种知名战车。随着游戏的进行你还能获得众多零件，可自行装配自己的战车。除了主要的故事模式，游戏还有通过无线通信来联机的双人模式，可协作攻关和进行战斗对战。

5



女神的微笑

メガミの笑壶

◆ERTAIN◆ETC◆2006年3月30日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是PSP上较罕见的"漫才"游戏，所谓"漫才"就是类似于"相声"的一种日本民间艺术。故事讲述了两个年轻人在一次"漫才"表演中无意唤醒了传说中的妖怪，两人只有用笑声供奉"弁天女神"才能将其再次封印。游戏中玩家需要根据搭档的话语内容通过按键做出在各种表情来逗笑观众。游戏中还会穿插一些迷你小游戏。

5

推荐度 **8**

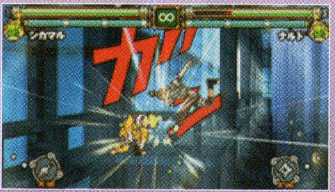
火影忍者 究极携带版 无幻城之卷

NARUTO－ナルト－ ナルティメットポータブル 无幻城の卷

◆NBGI◆FTG◆2006年3月30日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



"我是要成为火影的男人！"，这款红透了日本的少年漫画《火影忍者》，终于也登陆PSP平台，本作由负责开发"《火影忍者 究极英雄》系列"的Cyberconnect2小组制作，与《究极英雄》一样，本作也是一款格斗游戏。值得一提的是，本作的剧情完全原创，玩家要控制旋涡鸣人，为了揭示悬浮于木叶上空的神秘城堡——在空中突然出现的"无幻城"之谜，通过不断的战斗救出一个个同伴，和他们携手打倒阻碍我方的敌兵，最终登上城顶解开操纵城堡的"雾姬"身世之谜。把剧情模式通关后更会追加出专门供挑战难度的玩家进行的"里无幻城"模式。





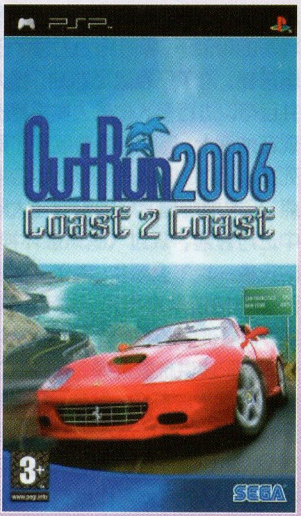
画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **8**

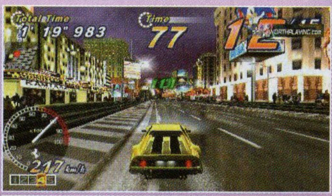
OutRun 2006 海岸狂飙2

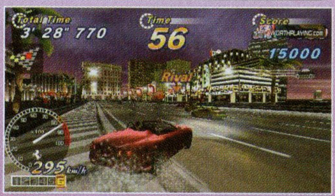
OutRun 2006: Coast 2 Coast

◆SEGA◆RAC◆2006年3月31日◆欧版
◆1～6人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年4月25日（美版）



本作是世嘉的知名街机赛车游戏"《OutRun》系列"的最新作，与PSP版同时推出的还有PC、PS2、Xbox等多个版本。作为一款赛车游戏，本作非常强调风驰电掣的爽快感，玩家会驾驶着最新的法拉利跑车，身边坐着香艳的美女，飞驰在世界各地的知名赛道上，欣赏沿途绚丽的风景。游戏包括30多个赛道，包括街机版《OutRun2》和《OutRun2 SP》的知名原创赛道，从阳光明媚的金色海岸到古旧的遗迹废墟等。游戏允许最大6名玩家进行联机对战或者合作，共有12辆最新的法拉利跑车在游戏中登场。整体素质不错。

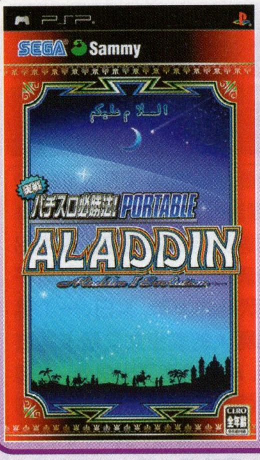




画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

实战柏青嫂必胜法！携带版 阿拉丁2进化版

实战パチスロ必胜法！ポータブル アラジン2 エボリューション



◆SEGA◆TAB◆2006年3月30日◆日版

◆1人◆3800日元◆全年龄

◆备注：无

本作以街机厅中《柏青嫂 阿拉丁2进化版》柏青嫂机台为蓝本制作，完全保留了街机版的特色，同时加入了相当丰富和完备的解析机能，方便玩家分析游戏，提高技巧，以便再去街机厅时大胜。借助PSP的无线联机功能，玩家还可以与朋友交换数据资料，交流更好的打法和技巧，当然对于国内玩家来说本游戏可以无视了。

4

推荐度 8 实况力量职业棒球 携带版

实况パワフルプロ野球 ポータブル

◆Konami◆SLG◆2006年4月1日◆日版

◆1～2人◆4980日元◆全年龄

◆备注：无



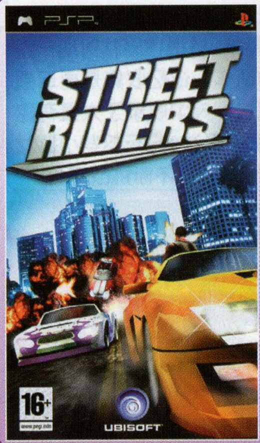
知名棒球游戏《实况力量职业棒球》的PSP版。游戏继承了家用机版的各种系统和模式，并加入了掌机版独有的以体验职业选手从加入球团到引退为止的棒球人生的人生模式。游戏的画面是全3D的，而人物依旧采用可爱的Q版形象。和NDS版不同，本作的育成模式是一个大学棒球为舞台的"成功模式"，培养队员时要先选择成长方向，之后训练所加的数值也是围绕这个来的。受到好评的各种有趣事件在此模式中也不会少，而连续训练奖励和装备品等要素也是存在的。培养出来的队员可编入队伍参加联赛，PSP版中包括了日本联赛的所有成员，让比赛更加热烈。



画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

街头赛手

Street Riders



◆Ubisoft◆RAC◆2006年3月31日◆欧版

◆1人◆39.99欧元◆16岁以上

◆备注：无

本作是一款冲劲十足的街道赛车格斗游戏，描述一位生活在洛杉机底层社会的社会青年的纸醉金迷的飞车党生活。游戏中拥有50个大大小小的任务，而任务的规则就只有一条：用尽一切手段赢得胜利。玩家可以一边开车一边使用各种自动武器，把旁边追上来的敌车打爆，也可以让美女同伴替你开车，把想超车的家伙给甩得远远的。

7

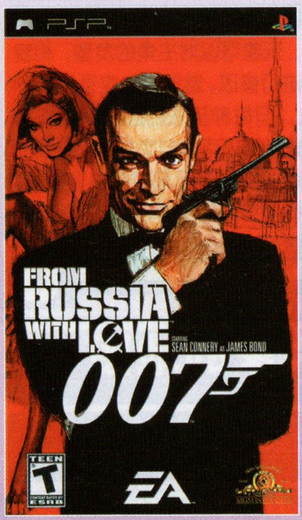
推荐度 7 007 来自俄罗斯的爱情

007：From Russia with Love

◆EA◆ACT◆2006年4月3日◆美版

◆1～6人◆39.99美元◆13岁以上

◆备注：2006年4月13日（欧版）/2006年5月11日（日版）



以世界知名动作电影《詹姆斯·邦德007》改编而成的本作，除了采用了电影原版的《来自俄罗斯的爱情》来制作剧本外，还另外扩展了剧情模式中的内容，同时加入了一些独特的道具，比如火箭飞行背包、Q型直升机和Walther PPK手枪。本作拥有三个难度等级，单人模式中包括有八个不同的任务，分别要在32个场景内进行。玩家必须利用经典的007式武器道具来配合场景中丰富的机关来进行作战。独特的的"邦德之星"升级系统也是本作的特色之一。由于本作拥有Checkpoint系统，因此任务失败后不必从头开始游戏。另外只要完成多达16种的各类迷你游戏，便能开启各项隐藏要素。

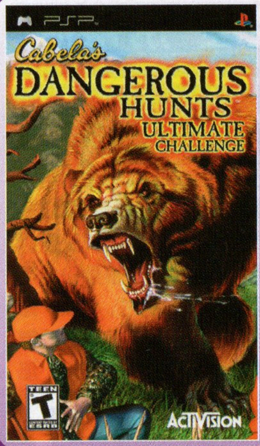




画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

坎贝拉危险狩猎

Cabela's Dangerous Hunts: Ultimate Challenge



◆Activision/Fun Labs◆AVG◆2006年4月4日◆美版

◆1人◆39.99美元◆13岁以上

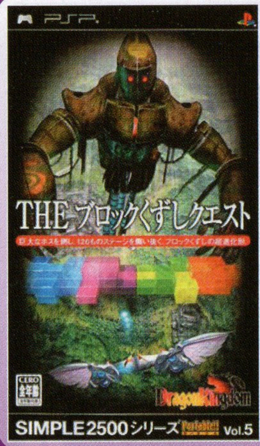
◆备注：无

本作与经典狩猎游戏《猎鹿人》非常相似，玩家将扮演一名猎人，手握枪支冲进森林，与偷猎者们进行搏斗。游戏中除了面临偷猎者外，当然还有具有高攻击性的猛兽，一旦被他们发现，要么就是一场殊死搏斗，要么就夹着尾巴赶紧逃跑。游戏中环境、气氛的营造都非常到位，游戏中还大量应用电影描绘的手法，是值得一试的打猎游戏。

6

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.5 方块破坏任务

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.5 THE ブロックくずしクエスト



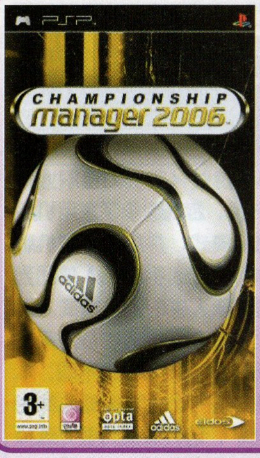
◆D3 Publisher◆STG◆2006年4月6日◆日版

◆1～4人◆2500日元◆全年龄

◆备注：无

《SIMPLE2500系列 携带版》的第五部作品，是一款有着RPG元素的射击游戏。游戏中一共有7个以上的世界供你挑战，进入世界后你要选择路线，挑战一个个射击关卡，通过后才能继续选择路线，进入下一个关卡。游戏中一共有120以上的关卡，在每个世界的最后还有着强力BOSS等着你去挑战。

5



冠军足球经理 2006

Championship Manager 2006

◆Eidos Interactive/Sports Interactive◆SPG◆2006年4月7日◆欧版
◆1～2人◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：无

表面上看是一款运动游戏，实际却是一款地道的模拟经营游戏，这就是“《足球经理》系列”最大的特色。商业预算、球员买卖、编排队形、制定策略，游戏庞大的球队、球员数据库都来自于对真实球队的考察，在考验玩家商业头脑的同时又包含了各种足球知识，吸引了一大批足球爱好者们投入大量时间为成为赛季冠军而奋斗。

5



正统四人职业麻将 麻将王携带版

本格四人打ちプロ麻雀 麻雀王 Portable

◆Taito◆TAB◆2006年4月13日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

有14名日本知名职业麻将选手加盟的正统麻将游戏，这14名角色在游戏中会以真名以及真实形象出现，迎接玩家挑战。游戏包含“自由对局”、“竞技对局”、“通信对局”等多个模式，而比较有特色的是游戏包含一个“职业迎接室”的模式，在该模式下，玩家可以了解到14名职业选手的个人资料、以及成为职业选手的经历等等。

5

推荐度 **7**

交响诗篇 EurekaSeven

交响诗篇エウレカセブン

◆NBGI◆AVG◆2006年4月6日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

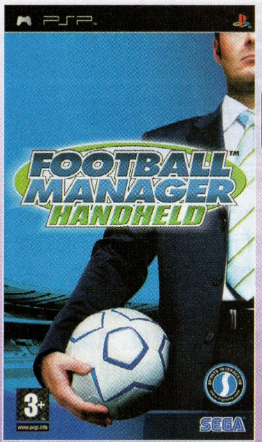


原作动画没能继承《高达SEED D》成为年度热门，但出色的剧情、鲜明的人物和漂亮的机体设定都极为出彩。玩家扮演的主角雷顿是一个对平凡生活感到厌倦的少年。某日，一个驾驶着奇特机器人的美少女艾雷卡闯进了他的生活，从此决定飞出鸟笼，去闯荡这个陌生而又广阔的世界。游戏的进行方式可以分成冒险、战斗、记忆收集三个部分，冒险部分重点诠释剧情；战斗部分里玩家需要驾驶机器人打败敌人，操作简单，并很容易就实现一些高观赏性的动作。记忆收集是再现原作的回忆模式，其中收录了大量有趣的小游戏，数量多达20。玩这些小游戏都有分数记录，可以不断挑战高分。





画　面	★★★★☆	系　统	★★★★☆
音　乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



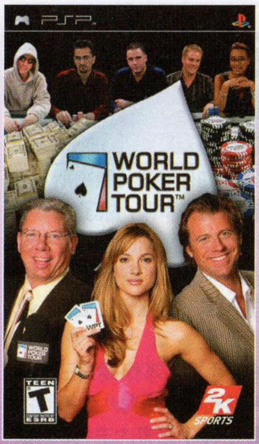
足球经理 携带版

Football Manager Handheld

◆SEGA Europe/Sports Interactive◆SLG◆2006年4月13日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无

SEGA欧洲分部在收购了体育互动游戏公司后，就立即将其制作的《CM》重新冠名，推出在PSP掌机平台上。游戏真正继承了“《CM》系列”的精髓而被系列粉丝所看好。游戏中你可以选择英格兰、法国、德国等国家的任何一支足球俱乐部来进行管理，只要你了解现实世界中的球员资料，那么你就能轻松上手这款游戏。

7



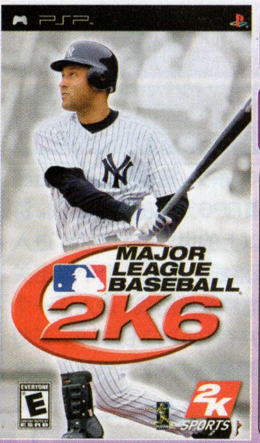
世界扑克巡回赛

World Poker Tour

◆2K Sports◆TAB◆2006年4月17日◆美版
◆1～6人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年6月2日（欧版）

本作是以国外同名电视节目为蓝本制作的桌面游戏，玩家可以对主角的发型、相貌等各方面来进行修改。游戏总共收录了15种扑克的玩法，但每种玩法的自由度都非常大，一些模式甚至还可以自定规则。游戏的主要模式是以10000美元起家的事业模式，通过不断进行赌博增加资本，提高排名，晋升组别，最终与众专业选手对决。

6



美国职业棒球大联盟 2K6

Major League Baseball 2K6

◆2K Sports◆SPG◆2006年4月13日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无

作为日本国民运动的棒球，在美国的人气也是异常高涨。借助PSP的强大机能，接近于真实的游戏画面加上收入了美国职业棒球联赛中的众多明星的本作，在掌机平台中上演了一回激烈的棒球大战。正如游戏标题一样，本作的主要模式便要属经典的大师联赛了，玩家将带领着职棒联盟中的一支队伍来赢得最终的总冠军。

6



大家的地图

みんなの地図

◆Zenrin◆ETC◆2006年4月20日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

本作实质上是一款收录了日本全国地图的PSP应用软件，玩家可以通过这款软件轻松的查询自己想要找寻的地址。软件出了收录日本的全名胜古迹外，还收录了全国的餐饮、住宿、温泉等一系列情报，为大家出门提供了更多的便利。玩家还可以自己在地图上标示有趣的景点或小店，然后再通过Wi-Fi与朋友交流。

5

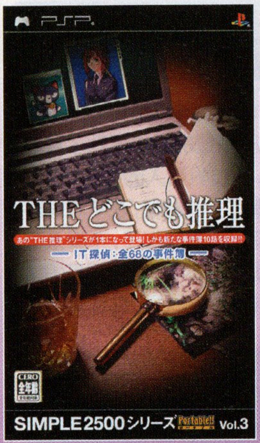
SIMPLE2500系列 携带版 Vol.3 随身推理 IT侦探：全68起事件簿

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.3 どこでも推理～IT探偵：全68の事件簿～

◆D3 Publisher◆AVG◆2006年4月27日◆日版

◆1人◆2500日元◆全年龄

◆备注：无



在D3公司“《推理》系列”的前三作基础上加入了10个新的剧本，PSP版的这款推理作品中收录的剧本总数增加到了68话，非常丰富。游戏中的剧本短小精悍，十分适合随时随地拿出来体验一下。PSP版还对原作中没有语音化的剧本进行了全程语音化。总的来说，这是一款值得推理玩家一玩的作品。

7

舞-HiME 鲜烈 真 风华学园激斗史

舞 HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史!!

◆Sunrise◆FTG◆2006年4月27日◆日版

◆1～2人◆5800日元◆12岁以上

◆备注：无



本作是2006年2月份在PSP平台发售的《舞 HiME 爆烈 风华学园激斗史》的正统续作，剧情完全和TV版一样：主人公鸨羽舞衣和其他12名HiME为了保护地球和所爱的人们而赌上命运的战斗。玩家只需使用组合按键就能轻松地使出各种绚丽的连续技，而穿插在主线里的各种小游戏和通关后的隐藏人物也给本作增色不少。

5

推荐度 9 街 命运的交叉点 特别篇

街 运命の交差点 特别篇

◆SEGA／Chunsoft◆AVG◆2006年4月27日◆日版

◆1人◆4980日元◆18岁以上

◆备注：无



由Chunsoft在世嘉土星上倾力打造的AVG巨作《街》的移植版，其后还推出过PS版移植版。游戏以现实中的日本涩谷为舞台，讲述了一群看似毫无关联但实际上却有着千丝万缕联系的人们之间的故事，玩家需要以8位主要角色的视角去洞察5日间在涩谷发生的大大小小的事情。游戏将实地拍摄的照片作为背景，并邀请了300多人担任游戏的出演，其附注的人力是一般AVG无法企及的。PSP版的《街》在画面上进行了16：9化，在试听效果上移植得十分让人满意。此外，PSP版还增加了鹭山篇和帕特里克·担迪篇，让这款经典制之作更加饱满。





画　面	★★★★☆	系　统	★★★★★
音　乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 8 炼狱2 通往天国的阶梯

炼狱2 The Stairway to H.E.A.V.E.N

◆Hudson◆A·RPG◆2006年4月27日◆日版

◆1～4人◆4800日元◆12岁以上

◆备注：无



本作是2005年1月于PSP上登场的《炼狱 洗罪塔》的续作，游戏依继承了前作以旦丁的神曲为基础的独特世界观，玩家要操作被叫作“亚当”的生化人，为了生存而在炼狱高塔中不断战斗。丰富多彩的武器装备游戏的一大特色，玩家可以给主角装备各种武器装备，根据不同的身体部位，武器种类和作用都不尽相同。游戏采用第三人称的后视视点，玩家要手动操作主角的所有行动，包括移动、冲刺、射击、格斗等等。相比前作舞台的单调，本作特别加强了这方面的设计，作为冒险舞台的高塔每一层都有一个主题，场景特色鲜明，敌人也各具特色，不断给玩家新鲜。





画　面	★★★☆☆	系　统	★★★☆☆
音　乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7 数夫

カズオ

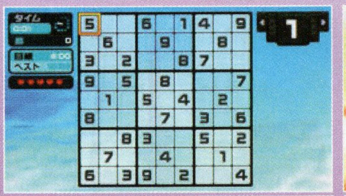
◆SCEJ◆PUZ◆2006年4月27日◆日版

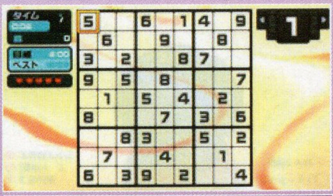
◆1～2人◆2800日元◆全年龄

◆备注：2006年3月21日（美版）



时下非常流行的益智娱乐方式《数独》的PSP版，不过由于某些原因游戏名被改为了《数夫》。游戏的方式与传统的数独游戏完全相同，都是要将数字1～9毫无重复地排列在纵横格子以及3×3大小的方格中，是一种玩法相当简单的解谜类游戏。比起其他版本的《数独》来，《数夫》借助PSP的宽屏和高性能，在画面表现上显得更加亮丽。游戏有着4阶段难度选择，其中收录的迷题更多达1000个，绝对不会带给玩家重复的感觉。本作不仅可由一人游戏，还可以通过PSP的无线通信功能与朋友对战，将迷题通过分享机能发送给朋友。





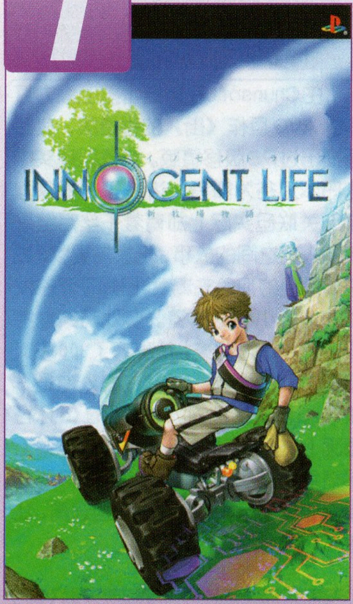
画　面	★★★☆☆	系　统	★★★★☆
音　乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7

无瑕人生 新牧场物语

イノセントライフ 新牧场物语

◆MMV／Artepiazza◆SLG◆2006年4月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



由MMV专门为PSP量身定制的另类《牧场物语》新作，以"全新形态的《牧场物语》"为宣传口号，由PS2版《勇者斗恶龙Ⅴ》的开发公司ArtePiazza进行制作。游戏的世界观很独特，讲述了一个身为人工生命体的少年，在神秘的南国小岛上通过耕作和探险，以及和人们的交往来感受到温情并成长的故事。由于平台是PSP，所以游戏的画面由全3D来表示，虽然冒险的场地被限制在了岛屿上，但游戏中的场景十分广阔，同时各种景色也非常漂亮。随着时间的推移和季节的变化，游戏中的景色也会发生变化，让你有一股真实感觉。游戏中加入了全新的冒险系统，玩家要在岛屿上的各个洞穴内冒险，并在内部获得精灵石，以此来解放土地。同时相应的精灵石也能使同种颜色的封印之门解放，让岛屿上的新道路出现。由于系统的重心摆到了冒险上，所以本作在种植农作物方面变得十分轻松。通过机器人的帮忙，可以很轻松地种植出大量的农作物。游戏中依然有着村庄的设定，在不同时段村民的行动和所处位置也会不同。而和居民的交往也被简化了，不像系列以往的作品那样需要每天都去讨好某个村民，因为每天所说的话都是固定的。游戏的发展也十分简单，只要在固定的日子前去博士那里就能让剧情发展了。







画 面 ★★★★☆	音 乐 ★★★☆☆	系 统 ★★★☆☆	耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 5

小狗的幸福生活 第一弹

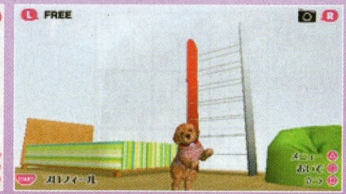
THE DOG HAPPY LIFE ～幸せワンコ生活第1弾～

◆Yuke's◆ETC◆2006年4月27日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是PSP上的一款宠物类游戏，不少人会将本作与NDS上的《任天狗》做比较，事实上两作的游戏风格定位还是有所区别的。本作的定位是一款低成本的小品级宠物游戏。游戏中一共收录了16种可爱的狗狗，从玲珑娇小的吉娃娃到活泼可爱的雪纳瑞应有尽有，玩家可以根据自己的喜好，饲养不同品种的小狗。此外在游戏中玩家可以利用众多的装饰品来为自己的狗狗进行打扮，还可以建筑温馨的小屋来给爱犬居住。同时还能在小屋中给打扮好的爱犬照相，配上游戏中为玩家准备好的各种相框就是一张完美的宠物写真。但是缺乏与狗狗之间的互动不失为游戏一大遗憾。





画 面 ★★★★☆	系 统 ★★☆☆☆
音 乐 ★★☆☆☆	耐玩度 ★★☆☆☆

推荐度 7

新世纪福音战士2 被制造的世界 其他事件

ヴァンゲリオン2 造られしセカイ—another cases—

◆NBGI◆AVG◆2006年4月27日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



由我们熟悉得不能再熟悉的动画改编而成，本作依然只是PS2版的移植。玩家可以扮演原作中的一个人物体验第三新东京市的生活。本作以"话"的形式将整个游戏分成若干部分，每一话又分为生活和战斗两个部分，如此反复进行。剧情多样化，玩家可以为世界和平战斗，也可以上演一出友情戏，还可以去谈一场恋爱，更可以带着自己的疑惑解明一切的真相……这些都会根据你的需要而逐步展开。脉冲系统是PSP版的本作加入的全新要素，玩家进行特殊动作时会消耗脉冲槽，脉冲槽量降低会影响到战斗能力，玩家需要在剧情解析和顺利战斗间找到良好的平衡点。





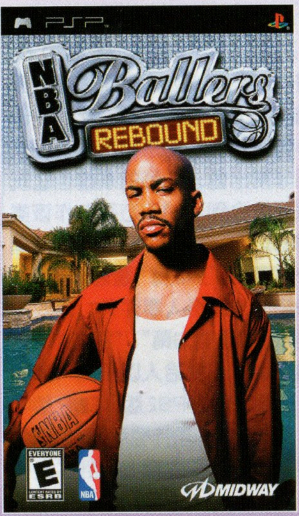
画 面 ★★★★☆	系 统 ★★★☆☆
音 乐 ★★★☆☆	耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **6**

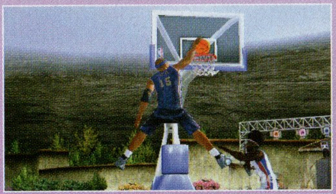
NBA球员 反弹

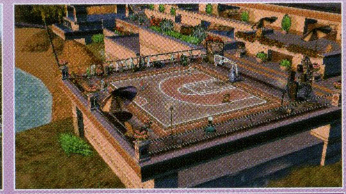
NBA Ballers: Rebound

◆Midway◆SPG◆2006年5月9日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无



作为2004年全新的1对1街头篮球游戏续作，本作延续了初代给人的新鲜感，将一款强调技巧和对决的篮球游戏搬上了PSP的舞台。游戏将为你演绎NBA球员们的日常生活，带你进入街球比赛华丽、自由的爽快风格中。游戏允许玩家自创球员，为他选择样貌、服装，分配技巧点，然后在游戏中不断参加球赛让他一步步成长，升级技巧成为厉害角色。独有的主模式TV锦标赛让你扮演一位NBA球星，挑战全明星阵容，过关斩将后，你将会获得更多新的球员，这其中还包括迈克尔·乔丹。游戏还支持W-FI联机让你和好友进行对决。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **7**

2006 FIFA德国世界杯

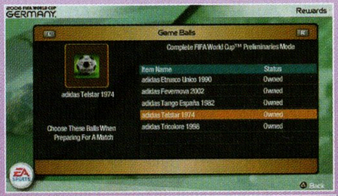
2006 FIFA World Cup Germany

◆EA Sports◆SPG◆2006年5月19日◆欧版
◆1～2人◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年5月22日（美版）/2006年6月1日（日版）



为配合2006年在德国举行的世界杯足球赛而诞生的一款足球游戏，本作代表了EA加拿大工作室在足球游戏开发方面的最高水准。经过国际足联的官方授权，以优良的视觉表现力，忠实展现位于德国的12处官方世界杯赛事体育场馆。各支世界顶尖水平的世界明星球队以及100多名足坛巨星聚集同一个盛会，共同为一个目标而奋力厮杀，那就是赢得大力神杯的荣誉。玩家可以自由选择一支只喜欢的队伍，可以操纵自己心目中的英雄来完成世界杯之路。另外游戏中还提供一个全球挑战模式（Global Challenge mode），在这个模式里玩家可以同时与最多7名好友进行连线对战，享受团队协作的快乐。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **9**

战地指挥官

Field Commander

◆SOE◆SLG◆2006年5月23日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年6月2日（欧版）



反恐是军事题材游戏的一大热门题材之一，这款《战地指挥官》亦是如此，反面势力是名为Shadow Nation的反政府武装。这款颇具大片风范的游戏有着清晰的人语、真实的马达轰鸣声以及非常不错的全3D画面，每场战斗开始前还有自然从景物画面转到地图画面的自然转变。游戏有海陆空18种兵器，总共27个关卡。陆海空兵器间的相克相制让游戏的战斗显得很是激烈，其中不乏狙击手、摩托兵这些以前未在传统经典SLG中出现过的新兵种，而巡洋舰、特殊工兵的水雷、地雷则大大增加了游戏的策略性。游戏中有地图兵器，使得习惯于大军压敌的玩家不得不谨慎考虑。本作还有类似于《超级大战争》系列”的CO技的师团技能，但发动没有特写，效果也不是很明显。除了主要的故事模式，游戏还包括教学模式及网络联机模式。作为战争SLG，侦察在本作中的作用仍然非常大，而城市作为主要的资金来源同样要多多占领，战斗中，各种地形的高低起伏被清晰地表现出来，空中单位则可以不受地面、海面部队的阻拦和影响而可以与之重合的设定，则使得游戏更接近于现实。不过游戏的节奏略慢；相比于《大战略》和《大战争》两个前辈系列，本作的战斗单位也显得有些小，多少影响了战斗的魄力。







画面	★★★★★	音乐	★★★★★	系统	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

推荐度 8

富豪街 携带版

Nドラゴンクエスト&ファイナルファンター in いただきストリート ポータブル

◆Square Enix◆TAB◆2006年5月25日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



原Enix的经典“大富翁类”游戏《富豪街》系列”的最新作。和PS2版的前作相同，本作也是以来自于SE的两大RPG系列“《勇者斗恶龙》系列”与“《最终幻想》系列”中的人气角色为卖点的，而重点角色则是《勇者斗恶龙Ⅷ》和《最终幻想Ⅸ》中的几位角色。游戏的规则和一般大富翁没太大区别，都是买地、收地租，赚股票。电脑的AI比较高，所以有的时候玩起来会觉得电脑有些赖皮。游戏的版图都来自于两大RPG中的经典场所，配以两大RPG原作中的经典音乐，常常会令玩家们感动不已，而这也正是吸引玩家们对本作乐此不疲的一大利器。





画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 8

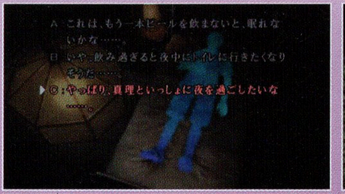
恐怖惊魂夜2 特别篇

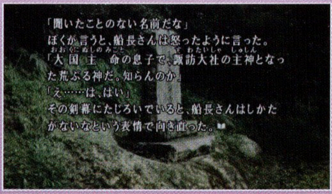
かまいたちの夜2 特別篇

◆SEGA/Chunsoft◆AVG◆2006年5月25日◆日版
◆1人◆4800日元◆17岁以上
◆备注：无



Chunsoft著名音响小说“《恐怖惊魂夜》系列”第二作的PSP移植版本。本作讲述的是主人公透与真理等人在一座监狱岛上发生的故事。作为一部音响小说，游戏在音乐和剧情方面表现得都非常出色，体贴的系统也让玩家们深深体会到了制作方在制作该类作品时的功力。游戏中收录的剧情篇章十分丰富，除了本篇“童谣篇”讲述的是恐怖的连续杀人事件外，游戏中还有类似于“超能力篇”、“官能篇”等恶搞的篇章，不会给人以千篇一律的感觉。比起原来的PS2版，PSP版中加入了“有些H的恐怖惊魂夜2”这个新内容，让作品在内容上得到了进一步提升。





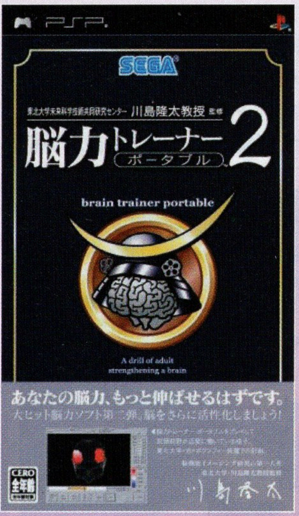
画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

脑力锻炼器 携带版2

脳力トレーナーポータブル2

◆SEGA◆ETC◆2006年5月25日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



以锻炼大脑思维活性为目的的软件，已经是PSP上的第二作，游戏内容基本与前作相同，通过各种小问题的限时解答来锻炼玩家的计算力、反射力、判断力、记忆力等几方面的能力。玩家平时可以选择训练模式来针对性地锻炼，之后可以选择挑战模式来对自己进行测试。挑战模式下，玩家要挑战世界8大区域，接受不同难度的综合问题测试，看看自己的脑等级有多少。当取得好成绩时，还可以获得各种精美的画像作为奖品，这些画像在玩家锻炼之余拿来欣赏的话可以用来缓解大脑疲劳。相比前作，本作的问题数量增加了一倍，达到了50种以上，同时本作增加了通信对战模式。





画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7

伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V

イーディスメモリーズ～新天魔界 GOCV～

◆Idea Factory◆S・RPG◆2006年5月25日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



移植自2005年7月21日发售的PS2版游戏，对比四代，本作的风格有了很大改变。此次PSP版最为显著的变化就是加入了5名新角色，同时可以在天空世界、地上世界和地下世界间任意选择其一开始游戏。该系列一向以华丽的人设和魅力鲜明的角色为卖点，本作中亦有石田彰、朴璐美、丰口惠等名声优加盟。随着剧情的推进，主角的同伴数量会慢慢增多，并逐渐攻下据点和城镇以扩大自己的势力。和一般战棋游戏不同的是，本作的经营要素非常重要。玩家要时刻关心己方势力的整体国力建设、武将的收支平衡以及经济施设的等级，任何一方面处理不好都有失败的可能。





画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

真名法典 携带版

マグナカルタ ポータブル

◆Banpresto/Softmax◆RPG◆2006年5月25日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



《真名法典》是一款由韩国厂商Softmax制作的RPG作品，其PS2版曾经在日本创造了20万左右的销量。PSP版在移植自PS2版的基础上，加入了诸如男女主人公的新服装等新的要素，并且对原作中一些比较不合理的系统进行了调整。游戏讲述了主人公卡林兹率领红色旋风与亚逊人作战的故事，剧情曲折精彩。在战斗时，游戏需要玩家顺序输入战斗指令，因此紧张感十足，不过这种战斗方式有时会使战斗显得有些拖沓。本作画面表现比起PS2版虽然有所缩水，但就掌机游戏来说已经属于中上水准，加上日本一线声优们的演出，使得游戏的临场感大增。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 6

TALKMAN 欧洲语言版

TALKMAN ヨーロッパ言语版

◆SCEE◆ETC◆2006年5月25日◆日版
◆1人◆5800日元◆全年龄
◆备注：2006年6月16日（欧版）

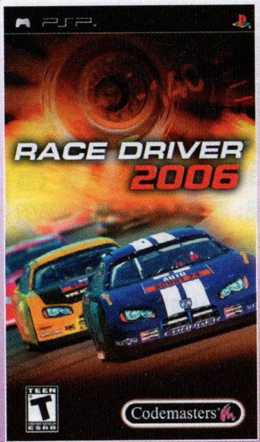


别出心裁的语言游戏《TALKMAN》的新版本。与之前的四国语言版相比，本作中收录的语言有了一定变化，换成了对应欧洲人的英语、西班牙语、意大利语、德语、法语以及发售国的日语6种语言。游戏在风格上依旧延续了前作的特点，让诙谐的教师麦克斯通过通俗易懂的方式教授大家各个国家的日常用语。麦克斯的发音十分标准，因此大家如果想寓教于乐，利用游戏轻松学习外语的话，千万不要错过这个游戏哦！可惜本游戏惟一的遗憾是不对应中文，所以大家在学习之前还是先得把日语或者英语练习好才能更好地去理解其他四种语言的精妙。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



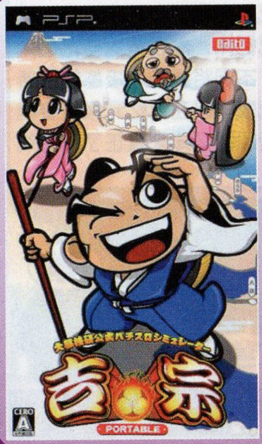
超级房车赛 2006

Race Driver 2006

◆CodeMasters◆RAC◆2006年6月6日◆美版
◆1～12人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：无

本作以PS2《TOCA Race Driver2》为蓝本制作，并在其基础上做出了大幅度改良。游戏中共有超过50种赛车和60条赛道可供玩家选择，新增加了Trans World Cup杯赛，并针对PSP的Wi-Fi对战功能加入了多人游戏模式，还允许通过1张UMD共享6人联机作战，声光效果也都有着不俗的表现。

7



大都技研公式柏青嫂模拟机 吉宗 携带版

大都技研公式パチスロシミュレーター吉宗 ポータブル

◆大都技研◆ETC◆2006年6月8日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无

2003年在日本登场的柏青嫂品牌"吉宗"创造了20多万台销量的销售高峰，2004年PS2平台率先推出吉宗柏青嫂的模拟游戏，而本作正是PS2版的移植版本。除了传统的柏青嫂游戏外，PSP版还加入了原创故事模式"吉宗漫游记"，玩家扮演吉宗在城镇各处依靠柏青嫂解决各种事件，同时还能触发隐藏事件。

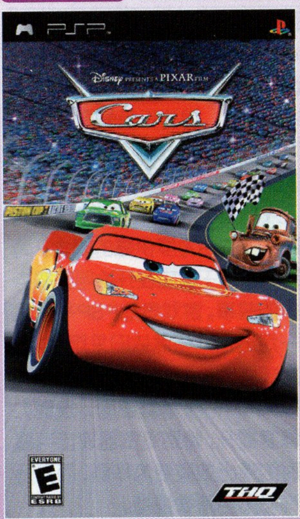
5

推荐度 7

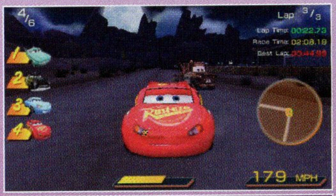
汽车总动员

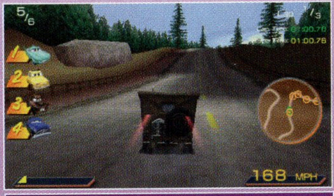
Cars

◆THQ◆RAC◆2006年6月6日◆美版
◆1人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2006年7月6日（日版）/2006年7月14日（欧版）



本作由迪斯尼和Pixar公司联手推出的同名动画电影改编而来。故事讲述的是一个发生在赛车世界中的故事，作为本年度赛车选手新秀的主角梦想在顶级大赛中取得冠军，签约经纪公司成为新的车坛偶像，却在比赛途中意外误入一个荒野小镇，得到无数非同寻常的体验。PSP平台上的本作作为系列周边产品之一与电影一同上市。游戏中同时还包含有竞速与等冒险元素，提供了多达10种赛车角色、自由的环境和多达50多种比赛。同时，按照电影改编游戏的惯例本作也邀请了在动画中配音的明星们二度献声作为吸引影迷的筹码。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **7**

吉他小子 实况版!

ギタルマンライブ!

◆Koei/iNiS◆MUG◆2006年6月8日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



PS2版《吉他小子》的PSP版移植作，开发方是因制作NDS版《应援团》而为大家熟悉的iNiS。故事讲述了获得了传说吉他的主角"U-1"，为了维护正义而和吉他一族开始了战斗。游戏中，主角要和一个个角色进行音乐演奏的比试。比试时要根据画面的提示和音乐节奏来按动按键，并将滑杆推向正确的方向，很有演奏实际乐器的感觉。游戏的画面是全3D的，同时还会出现众多特效。PSP版在原作的基础上新增了凯卡库等两名新角色和两首新歌。并增加"对战模式"和"对决模式"这两个新模式，通过联机功能可多人游戏。此外还有两人共同演奏歌曲的"协作模式"。





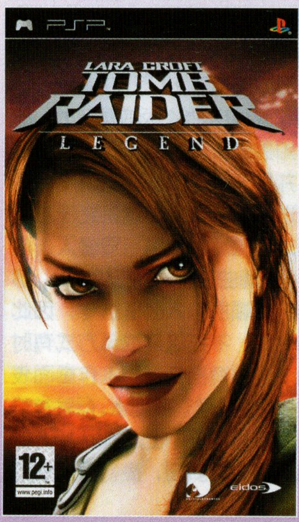
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **8**

古墓丽影 传奇

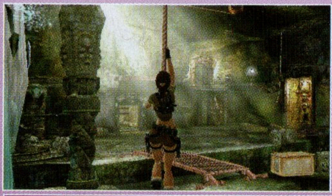
Tomb Raider：Legend

◆Eidos◆ACT◆2006年6月9日◆欧版
◆1～2人◆39.99美元◆12岁以上
◆备注：2006年6月21日（美版）/2006年12月7日（日版）



"《古墓丽影》系列"是游戏界中的元老级动作冒险游戏，随着该系列登陆PSP平台，我们的财宝猎人劳拉也再次带领玩家们进入那奇妙的冒险之旅。回归系列原点的本作有多个丰富多彩的关卡等待着玩家前去探索。险恶的丛林、冰封的雪山、失落的古代遗迹，加上紧张刺激的战斗，带给玩家极大的享受。剧情部分拥有突出表现，本作将带领玩家回到劳拉的回忆中：在某次冒险中，劳拉和她的死党Amanda Evert是惟一回到地面的探险队员，当她们俩人一起逃跑时，Amanda不幸被困在密闭的空间而被溺死……在本次冒险中，劳拉将会逐渐揭开隐藏在这段故事背后的阴谋。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **6**

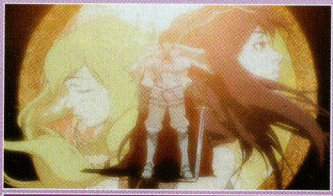
亚斯特尼西雅物语

Astonishia Story

◆Ubisoft/Gamepark◆RPG◆2006年6月12日◆美版
◆1人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：无



《亚斯特尼西雅物语》是由韩国Gamepark公司于2002年1月制作的一款掌机游戏，它最初对应的游戏平台是韩国掌机GP32，因为广受韩国玩家欢迎，同年5月该作推出了PC版本。本作是这款人气RPG作品的PSP版。故事发生在11世纪的亚斯特尼西雅大陆上，讲述了一位名为罗伊德的骑士，为了寻找丢失了的王家宝杖开始与邪恶势力作斗争的故事。游戏登陆PSP平台后进行了一定进化，虽然依旧采用2D点阵绘图方式构成画面，但配合PSP强大的硬件效果和16：9华丽画面，表现力有了大幅度提升，特别是武器攻击与魔法施放时的演出效果更为华丽，而且还新增了许多角色特殊技能。





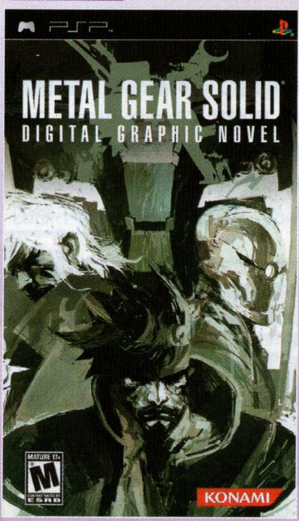
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **8**

潜龙谍影 数字漫画小说

Metal Gear Solid：Digital Graphic Novel

◆Konami◆ETC◆2006年6月13日◆美版
◆1人◆19.99美元◆17岁以上
◆备注：2007年9月21日（日版）/2007年9月22日（欧版）



本作是非传统型谍报潜入类《潜龙谍影》作品，而是小岛秀夫所创造的一种全新的交互式数字漫画小说。该作为交互式多媒体阅读领域带来了新的活力，玩家可以通过丰富的声音和视觉效果，以一种全新的方式去体验初代《潜龙谍影》。运用图层叠加、拉伸画面、震撼特写、画面抖动等要素，将《潜龙谍影》第一作的全部故事完美展现出来。当然本作也不仅仅是用来观看的，玩家还需要在某些场景中找出隐藏的记忆体，然后将这些记忆体连接起来，不同路线的连接能触发新的记忆。玩家可以在记忆元素链接模式中通过查阅记忆体来真正了解游戏背后的故事。





画面	★★★☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

推荐度 **8**

到哪里都在一起 学校狂欢

どこでもいっしょ－レッツ学校

◆SCE◆ETC◆2006年6月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



可爱的“井上多罗”是SCE的吉祥物之一，今年又推出了一款讲述了多罗和其伙伴在学校生活的全新作品《到哪里都在一起 学校狂欢》。本作中玩家将扮演被库罗校长邀请到学校为多罗及他的伙伴们教授知识的老师，要与他们相处整整一年的时间。游戏中多罗和伙伴们哭笑不得的问题以及天真活泼的表情让人忍俊不禁。而教授多罗的方式也不仅仅局限在教室中，即使在快乐的体育运动中玩家也能教他们很多东西。另外，游戏还有联机交流模式。游戏在发售之前在网上提供了“一日老师体验”的试玩版，玩家只需要到其官网上就能享受当多罗老师的“快乐”。





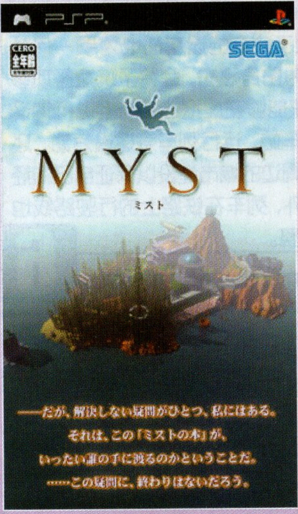
画 面	★★★★☆	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **7**

神秘岛

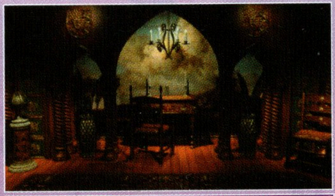
Myst

◆SEGA/Hoplite Research◆AVG◆2006年6月15日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：2006年10月13日（欧版）



十多年前，一款解迷游戏吸引了无数玩家，它凭借在当时顶尖的静态3D画面和真实的音效给老玩家们留下了深刻的印象。优秀的素质加上超高的人气，这款经典作品后来又在许多主机上推出了复刻版和续作，而最终由SEGA将这款拥有1300万玩家的经典作品搬上了PSP掌机。《神秘岛》的故事构建在一个架空的世界——德尼，玩家无意间翻起了记载着“神秘岛”世界的书，从而进入德尼人的世界，游戏凭借超现实的唯美画风与内涵丰富的剧情令人欲罢不能。本作在原作基础上对画面和音效作出大幅强化，并增添了第六时代，可以说是对原作的补完。





画 面	★★★★☆	系 统	★★☆☆☆
音 乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

我是航空管制员 机场英雄 成田／那霸

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田／那霸

◆EA／Sonic Powered◆SLG◆2006年6月15日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：《那霸》发售日为2006年9月28日



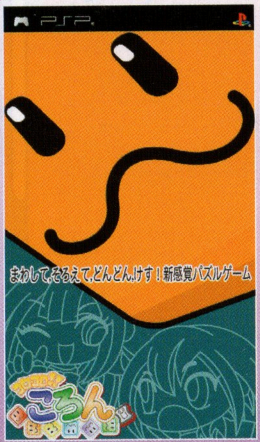
模拟类游戏一向以超高的虚拟现实程度吸引玩家去体验成为各种职业者的独特成就，而本作更是堪称模拟游戏中的经典。在本系列中，玩家将以日本各大机场为舞台，展示自己面临各种纷繁情况坐而不乱的管理才能，指挥各路航班，保证它们都能安全、准时地起降。PSP版在3D画面上大幅强化，已经接近PC版水准。

推荐度 **7**

滚滚可珑

コロコロころん

◆cyberfront◆PUZ◆2006年6月22日◆日版
◆1～2人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



《滚滚可珑》原本是街机上的人气方块游戏，游戏中要以四个方块为单位进行旋转，让同颜色的方块连在一起，进行消除。此外还会有拥有特殊箭头的方块出现，达到消除条件后会让箭头方向上的方块一起消除。游戏为不同类型的玩家提供了三种游戏难度，并为初次接触的玩家提供了教学模式。游戏还支持两人对战。

推荐度 **6**

推荐度 **7**

索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 脑快感 轻松体验

ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 アハ体验！

◆SEGA◆ETC◆2006年6月22日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是PSP平台上以脑锻炼为题材的游戏，目的是利用“苹果落地带来万有引力”这一经典范例来运用相似的方法启发人们的思维，加强玩家的灵感来源。游戏的主要负责人茂木健一郎写有《脑与假想》（获得第四届小林秀雄赏），并且是索尼电脑科学研究所的一员。游戏主要由三种模式构成，分别为找出两张照片不同点的“找茬模式”，找出缓慢变化着的影像里的变化点的“轻松视频模式”，以及找出视频里截图瞬间变化的“瞬间模式”，通过这三个模式考验玩家的观察力和记忆力。本作支持通信下载游戏，购买了游戏的玩家可以将体验版发给朋友同乐。





画 面	★★★☆☆	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



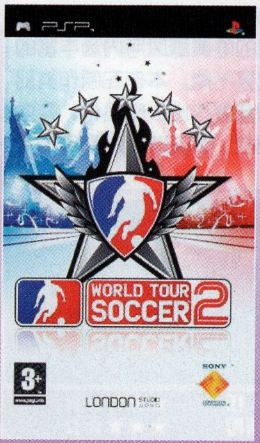
和莉莎一起横穿大陆 A列车GO

リサと一绪に大陆横断~A列车で行こう~

◆Idea Factory◆SLG◆2006年6月22日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是《铁路大亨》类的经营模拟游戏，主角是继承了父亲的遗志而成为新一代社长。莉莎作为贴身秘书，会给予玩家各项参考意见。玩家能够在虚拟的大陆上进行铺设路线、建设车站、运行列车等建设活动，还要负责车站周边的城市建设以保证自己的经济来源。另外，列车在铁路上的行驶路线也需要手动调整。

6



世界足球巡回赛2

World Tour Soccer 2

◆SCEE◆SPG◆2006年6月23日◆欧版
◆1～4人◆34.99英镑◆3岁以上
◆备注：无

本作提供了多达11种比赛模式，丰富多彩的挑战方法让人大呼过瘾。经典的世界巡回赛模式让你领会妙传与射门的要点，时间赛要求玩家争分夺秒从控球时间上抢夺分数，各种不同的模式都有各自攻略的方法，从中锻炼玩家的各种能力。本作还加强了人物动作，各种花哨的小技巧看起来十分华丽。

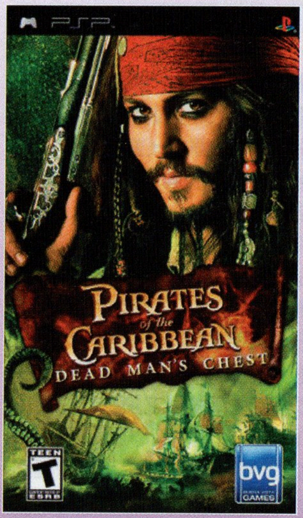
6

推荐度 8

加勒比海盗 亡灵财宝

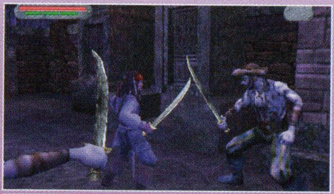
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest

◆Buena Vista Games◆ACT◆2006年6月27日◆美版
◆1人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年7月7日（欧版）/2006年8月24日（日版）



作为同名电影改编成游戏的PSP版本，讲述了传奇海盗杰克·斯派罗新的冒险故事。游戏拥有故事模式、挑战模式和联机冒险模式三个模式。故事模式的剧情和电影完全相同，共有三个难度可以选择，同时还新增了10个原创的分支任务。除了普通的格斗技外，杰克·斯派罗还可以使用一些海盗特有的战斗技巧。在某些战斗场景中，靠近某些特定物体时会出现按键提示，这时候按下相应按键就可以利用周围的机关做出特殊动作，以此来快速打倒敌人。联机模式比较特别，可以利用PSP的对战机能和朋友一起冒险，体会一番波澜壮阔的航海之旅。





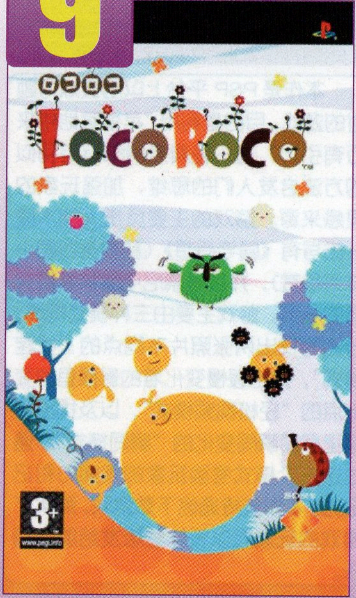
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

乐克乐克

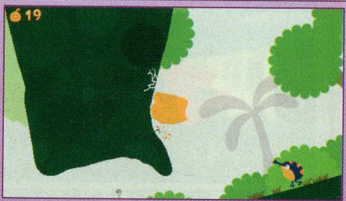
LocoRoco

◆SCEE◆ACT◆2006年6月23日◆欧版
◆1人◆24.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年7月13日（日版）/2006年9月5日（美版）/2006年7月13日（中文版）



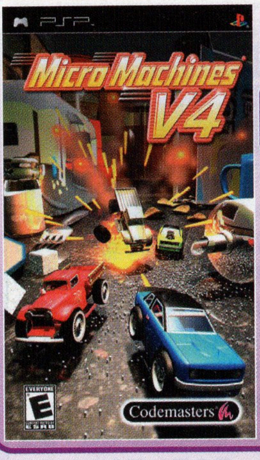
SCE出品的创意游戏，讲述了居住在惑星先生身上的，会唱快乐歌曲的奇妙生物乐克乐克，通过冒险来将宇宙中来的毛杂军团消灭的故事。游戏的风格十分清新可爱，游戏的场景、物品和各种角色都由简单图形构成，虽然风格另类，但给人可爱的感觉。游戏总共有5大关40小关，每个关卡的目的十分简单，就是控制乐克乐克顺利到达终点，让花开启，将企图吃掉乐克乐克的毛杂消灭干净。游戏中，玩家扮演的是惑星先生，通过L/R键倾斜背景来让乐克乐克滚动前进。在关卡中你能够吃到20个果实，每吃一个都会让乐克乐克变大。不过遇到某些狭小的地形时，必须分裂才能通过。分裂后的小乐克乐克们会按照音乐节奏喊口号，很有趣。游戏的关卡很有特色，有森林，雪地等等。每个场景都有属于自己的独特地形和机关，玩起来新鲜感十足。关卡中还有着各种各样的隐藏通道，在隐藏通道的最后通常有着果实或是惑星住民牧伊牧伊。从他们那里可以获得洛克小屋的零件。在获得洛克小屋的零件后，进入洛克小屋模式后你就可以用这些零件来制作洛克小屋了。零件的数量众多，想要全部收集齐还是要花很大一番工夫的。除了主要的故事模式外，游戏中还有两个迷你游戏，可让你在游戏之余轻松一下。







画面 ★★★★★
音乐 ★★★★★
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆



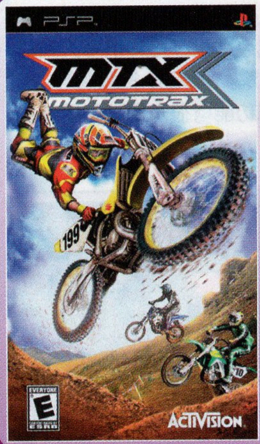
微型机器 V4

MicroMachines V4

◆Codemasters/Supersonic◆RAC◆2006年6月27日◆美版
◆1~4人◆29.99美元◆全年龄。
◆备注：无

玩具车竞速游戏登陆PSP平台的第一作。游戏中玩家将驾驶各种孩之宝的玩具小车，穿梭于餐桌、书桌、台球桌、浴缸、庭院等家中的各个角落，通过完成任务收集更多的玩具车。游戏中玩家还可以使用丰富的道具和武器来攻击对手，从吹风机到核武器都可以加以利用，支持Wi-Fi对战，多人玩起来还是很有乐趣的。

5



越野摩托

MTX：Mototrax

◆Activision◆RAC◆2006年6月28日◆美版
◆1~8人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2007年2月9日（欧版）

本作最大的卖点在于越野摩托所能摆出的各种特技造型。通过一个小土坡跳起后的腾空飞越、高速转弯时摆出的平衡造型，游戏中到处都是这些夸张的动作，玩起来也是倍感刺激。本作还允许玩家对机车的性能进行改良，然后去完成各种任务，参加不同的比赛开启更多要素。本作的赛道多达25条，并支持Wi-Fi联机。

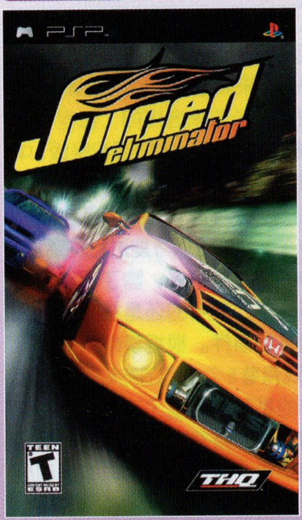
6

推荐度 **8**

极品醉车 消音器

Juiced：Eliminator

◆THQ◆RAC◆2006年6月28日◆美版
◆1人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年7月28日（欧版）



作为家用机移植版的本作不仅追加了全新的模式，画面改为16：9的同时还增加了8名新角色，两个新场地以及8条新赛道。游戏的主要模式和家用机版相同，还是选用一名角色，在比赛中不断提高自身实力，挑战新的强力对手，从而取得最终称霸全地区的目标。每获得一场胜利后可以获得新的汽车零件，喜欢改造车辆的玩家可以利用100多种新部件来随意改良自己的赛车。值得一提的是，本作不仅针对了PSP而改变了游戏方面的设置，使其更加适合掌机的操作，更增加了通信对战模式，玩家可以使用自己改造的100多辆赛车和亲朋好友来场激烈的公路对决。





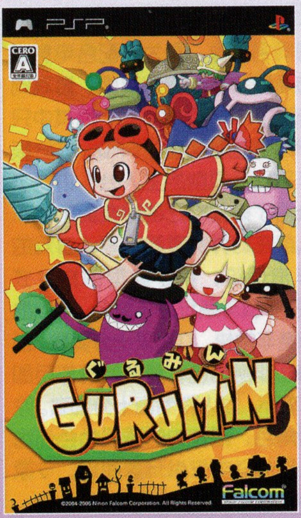
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **8**

咕噜小天使

ぐるみん

◆Falcom◆A·RPG◆2006年6月29日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2007年2月12日（美版）



电脑版《咕噜小天使》的PSP移植版。在游戏中，玩家将操作可爱少女波琳，利用秘宝"传说的钻头"来打倒邪恶的组织幻影，将被捉的妖精同伴们救回来。主角将在山脉，遗迹，洞穴等各种各样的迷宫中冒险。无论是大地图的行走画面还是各个迷宫内部，都是由全3D来表现。战斗的手感不错，钻子的攻击方式很多，除了很有快感的连击外，还有能将迷宫中的障碍物全部清除的必杀技。游戏中通过每个迷宫都会给出评价，增加了反复挑战的动力。游戏中的装束很多，根据装备物品的不同，波琳的外形也会随着改变，可用各种奇特的装备来替角色打扮。





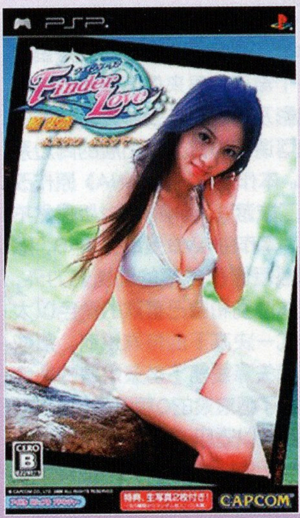
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **5**

镜头之恋

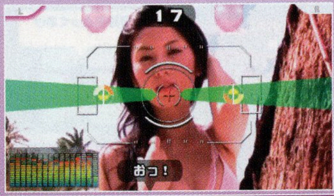
ファインダーラブ

◆Capcom◆AVG◆2006年6月29日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：分为原史奈、工藤里纱、星野亚纪三个版本



由Capcom推出的这款真人女优另类游戏在公布之初就受到不少的关注，三个版本分别请来了三位美貌女优动情演绎。游戏讲述了一位在事业上落入低谷的摄影师来到南国小岛，与心情同样低落的MM相遇，终于再次燃起了举起相机的冲动，并从中找寻新希望的故事。本作在玩法很像一款恋爱游戏，通过选择选项和小游戏来培养与MM之间好感度，从而触发各种剧情。小游戏的操作都很简单，而且还融入了音乐等要素，再加上有长达数小时的美女视频做陪衬，玩起来颇为轻松有趣。游戏的缺点也十分明显，流程过短，而且略显单调，在游戏性上做得还不尽如人意。





画面	★★★☆☆	系统	★★☆☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **9**

我的暑假 携带版

ぼくのなつやすみポータブル

◆SCEJ◆AVG◆2006年6月29日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



人气PS作品《我的暑假》的移植版。玩家将在游戏中扮演一名来到乡间的小孩，来体验一个月的暑假生活。游戏按天为单位来进行的，过程十分自由。每天除了例行的早饭和晚饭，中间的时间就由玩家自行安排。此时可体验收集昆虫，钓鱼、放风筝和虫相扑等各种在乡间的暑假才能进行的活动。游戏中的事件十分多，除了开启新地点的事件外，更多的还是描述人与人之间情感的事件。根据事件的完成情况，游戏有着5个不同的结局。PSP版在原作的基础上新增了三名角色和众多新的昆虫。游戏在通关后还可保留自己的甲虫，并利用通信功能来和朋友交换或对战。





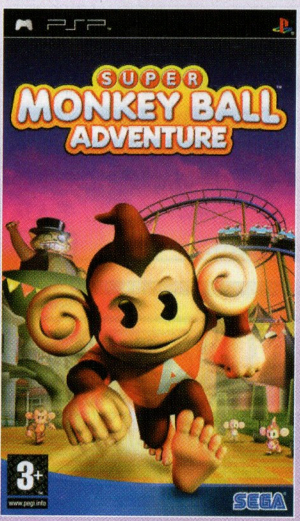
画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **8**

超级猴球大冒险

Super Monkey Ball Adventure

◆SEGA/Traveller's Tales◆ACT◆2006年6月30日◆欧版
◆1～4人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年8月29日（美版）



在多个平台上均有登场的动作游戏，本作中主角将为了解救王子和公主而开始冒险。游戏的方式和系列作品一样，要操纵可爱的猴子主角在一个个关卡内，通过倾斜地面来控制猴子克服机关的阻碍，并引导其到达终点。攻关时可选猴子很多，不同的猴子在能力上稍有差异。本作有Aiai、Meemee、Gongon、Bab等数个猴球王国的舞台，每个舞台都有其特色的机关和敌人。除了主要的过关故事模式外，游戏还提供了多种供多人共同玩耍的小游戏。有拳击，抢香蕉等，通过无线通信功能可很方便地和朋友联机对战。





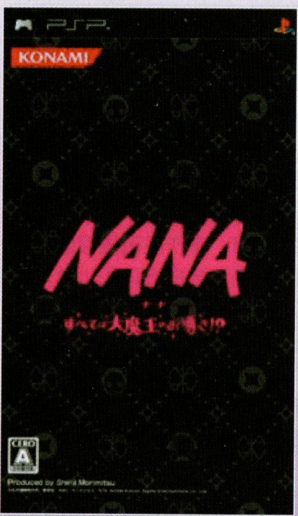
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **6**

NANA 一切都是大魔王的指引

NANA すべては大魔王のお導き！？

◆Konami◆TAB◆2006年7月6日◆日版
◆1～4人◆4980日元◆全年龄
◆备注：无



本作改编自热门漫画《NANA》，原作以3400万的销量创造了少女漫画史上的一个奇迹，后来依照原作改编的真人电影及动画也广受好评。游戏的推出也可谓是借其人气拓展的周边系列产品。本作是根据《NANA》原作改编的第二款游戏，与前作PS2版截然不同的是，本作由AVG变成了TAB，除了可以感受原作丰富的剧情魅力外，还可以体验到和自己喜欢的角色以大富翁形式一决高下的特殊乐趣。那些在原作者矢泽爱笔下苗条娇瘦的角色全部变成了圆滚滚的Q版造型，让玩家一时有些难以适应，不过对于《NANA》的FANS来说，本作可是绝对值得作收藏的。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **8**

勇敢的故事 新的旅人

ブレイブ ストーリー新たなる旅人

◆SCEJ/Game Republic◆RPG◆2006年7月6日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作改编自日本著名女作家宫部美幸的同名小说，是为了配合电影版的上市而特别推出的游戏版。游戏同期还推出了PS2和NDS版，而其中只有PSP版的这款类型为RPG。PSP版的本作采用了原创的主人公，讲述了主人公为了拯救自己的好友美希而作为旅人前往幻界的冒险故事。游戏的系统非常传统，属于典型的指令式RPG。由于战斗系统并不复杂，所以战斗的节奏非常快，打起来十分爽快。游戏的画面非常出色，重要剧情都用即时演算表示，对人物刻画十分细致。除了原创角色，原作中的著名角色们也会加入到战斗中来供玩家使用，令原作FANS感动。





画面	★★★★★	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 9

铁拳 暗之复苏

铁拳 DARK RESURRECTION

◆NBGI◆FTG◆2006年7月6日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2006年7月25日（美版）/2006年9月15日（欧版）



无论街机还是家用平台，“《铁拳》系列”都是3D FTG中数一数二的大作。本作作为该系列街机最新作《铁拳5 暗之复苏》的移植版，继承了当时街机版除段位卡片、部分场地和部分道具以外的所有要素，排除硬件带来的操作不便问题，其他各方面都不逊于家用机版的前作，并且画面显得更为明亮。登场角色均出自世界各地的武术流派，人数将近40。这些互有关联的角色怀着各自的目的参加三岛财阀举办的第五次铁拳格斗大会，以各自的拳脚功夫赢得大会的优胜。游戏拥有3D FTG最为经典的三段判定系统，通过中段和下段的基础二择给予对手打击。丰富多彩的浮空连续技依然是该系列的最大特色，高难度高回报的连续技和步伐是游戏给玩家设置的门槛和兴奋点。此外，限定帧数输入的JF技，针对下段的裁技，利用地形的墙壁技，倒地后的受身取，三种类的可自押拆投等附属系统也让游戏的可研究度大大提高。本作比较体贴地在游戏初始就开放了全人物要素，玩家可以任选其一并在街机模式和对战模式里积累经验，模拟街机的段位系统能让玩家的角色在积累一定经验值后升段。对比PS2版前作，游戏在新增三名角色的基础上还对系统和人物性能做了较大幅度调整，进一步灵活了战术并增强了对战平衡性。





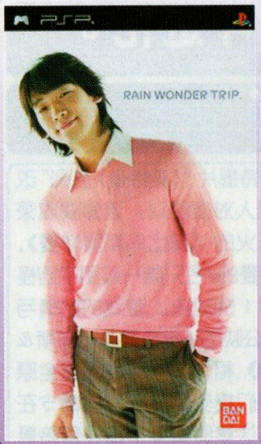


画面 ★★★★★　音乐 ★★★★★　系统 ★★★★★　耐玩度 ★★★★★

RAIN的神奇旅程

RAIN WONDER TRIP

◆NBGI◆ETC◆2006年7月6日◆日版
◆1人◆5800日元◆全年龄
◆备注：2006年7月6日（美版）/限定版9980日元



这是一款以韩国著名歌星RAIN为主角的游戏，主要场景在一个豪华轿车内，RAIN会坐在沙发上与玩家互动，玩家可以与之对话交流，也可以选择车内的不同设施开启一些其他项目，主要都是一些有关RAIN的影像，比如演唱会现场或者被采访影像等等，严格意义上来说这不是一款游戏，而只是针对FANS的收藏而已。

推荐度 5

熟语方块

ジュクゴン

◆SEGA◆PUZ◆2006年7月13日◆日版
◆1人◆1980日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款将日语熟语的知识点融入游戏的PUZ，对于国内玩家而言是一部不折不扣的日语学习软件。游戏的字库参照了三省堂的《大辞林》第二版，玩家需要凭借自己的记忆力将从上方下落的汉字方块放直到适当位置，只要两个方块组成了熟语就可以发生消除。如果该字和周围的三个汉字都能组成熟语，更可以发生多重消除。

推荐度 6

推荐度 6

问答机动战士高达 问战士DX

クイズ機動戦士ガンダム 問戦士DX

◆NBGI◆ETC◆2006年7月13日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作移植自街机同名游戏，是一款为高达狂热者们量身订做的问答游戏。游戏收录了从《机动战士高达》开始一直到《机动战士高达SEED DESTINY》的主要正统动画作品，并将高达相关游戏、漫画和小说中的知识点组织成为各种问题。游戏中的问题总共包括选择题、判断题、图片题和影像题四种，玩家在解答这些问题的同时可以完成高达中各种人物、机体和名场面的收集。本作中的街机模式将由“一年战争”的主线故事贯穿始终，不同的角色拥有各自的技能，这些技能能帮助玩家更便捷地找出正确答案。随着关卡的进行，玩家的军衔也会不断提升。





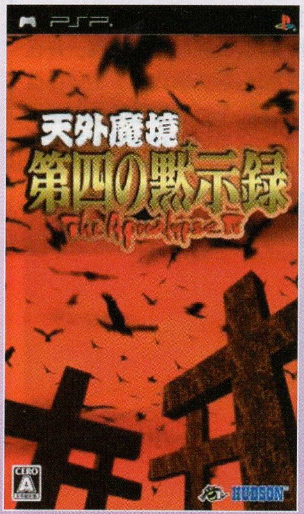
画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **8**

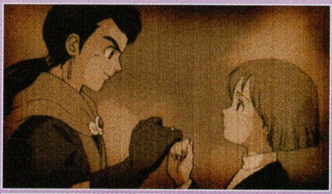
天外魔境 第四默示录

天外魔境 第四の黙示録

◆Hudson◆RPG◆2006年7月13日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



移植自土星上的同名RPG名作。作为系列中的一款异色作品，本作的舞台并没有和系列其他作品一样选在具有东方格调的日邦格，而是设定在了美国。游戏剧情十分出色，既有感人至深的场面又有一些让人忍俊不禁的细节，值得玩家品位。游戏的音乐更是悦耳非凡、堪称经典，和出色的剧情相得益彰。本作的战斗系统采用了主观视点，敌人的动作描绘得十分细致，玩家玩起来就像在观看动画一样。PSP版的本作比起土星版的原作来，虽然没有在画面上进行重制，但由于加入了新动画，新剧情和新技能，使得游戏变得更加饱满，可以说是原作的完全版。





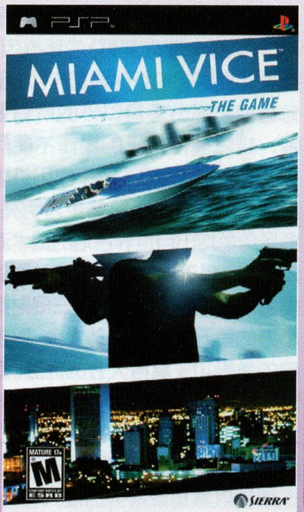
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **7**

迈阿密风云

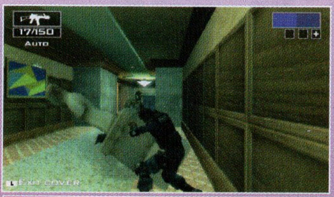
Miami Vice: The Game

◆Vivendi Games◆ACT◆2006年7月18日◆美版
◆1人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年7月18日（欧版）/2006年8月31日（日版）

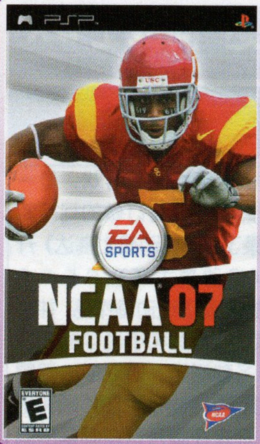


本作是一款根据同名电影改编的动作射击游戏，在游戏中玩家将扮演一位卧底警察来打入黑帮内部。本作有一个名誉系统，玩家可以根据任务而扮演不同角色。每完成一个任务后会回到总部大楼的主菜单，在城市俯视图界面下查看各种选项。在进行下一个任务前会有16天的时间，玩家可以与线人交易来获得未来新任务的线报，可以使用任务过程中获得的闪存卡执行黑客迷你任务，游戏中共有30个迷你游戏，通过这些游戏可以获得升级所需的物品。玩家还必须假戏真做，替黑帮贩卖毒品，以获得巨额资金，在生意越做越大之后，才将有机会见到幕后大老板。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆



NCAA橄榄球2007

NCAA Football 07

◆EA◆SPG◆2006年7月18日◆美版
◆1~2人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无

这是由EA推出在欧美极具人气的橄榄球游戏系列的最新作，PSP版的内容与同期推出的PS2、X360等家用机版基本一样。游戏以全美大学生体育协会（NCAA）橄榄球联赛为蓝本，以真实的画面再现了激烈的橄榄球比赛，玩家可以选择现实中的各支俱乐部展开比赛，球员全都以实名登场，资料当然也是最新的。

4



国王领域 附加版 I

KING'S FIELD ADDITIONAL Ⅰ

◆FromSoftware◆RPG◆2006年7月20日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

老牌迷宫探索类RPG系列《国王领域》时隔四年多推出的新作。游戏分为上下两部先后推出。本作中的场景主要分为两大块，分别为街道和迷宫。在街道上玩家可以触发剧情、整理装备，为冒险做准备；而在迷宫中，玩家则可以在全3D的场景中利用剑与魔法与魔物展开战斗。游戏的战斗以实时展开，十分刺激。

7

推荐度 **7**

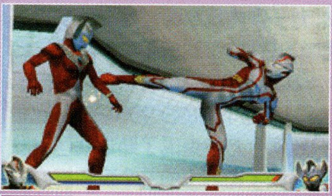
奥特曼 战斗进化0

ウルトラマン ファイティングエボリューション0

◆Banpresto◆FTG◆2006年7月20日◆日版
◆1~2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



由经典特摄片“《奥特曼》系列”改编而来的双人对战游戏。该游戏收录了发售时正火的《莫比乌斯奥特曼》，和历代奥特曼的6名兄弟一起和宇宙怪兽展开1对1的对决。游戏的剧情与2006年9月公映的《奥特曼莫比乌斯&奥特曼兄弟》相关，同时也是完全原创。奥特曼们接受奥特之父的命令在调查哥尔戈达星时遭受宇宙怪兽暗算而失去力量后，经历多重冒险后重新打倒外星怪兽的故事。本作中登场的角色数目相当丰富，不同的角色拥有各自的连续技和必杀技，而发动独特的精神力量后更能够给角色附加各种特殊能力，让战斗变得更为有利。游戏的通信模式下还可进行双人对战。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 8

死神BLEACH 灵魂升温3

BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～

◆SCEJ◆FTG◆2006年7月20日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



根据热门动漫《死神BLEACH》改编而来的PSP对战游戏系列第三作。游戏中可选用的人物十分多，包括众多人气角色的超强力万解形态，可选人物共多达33人。游戏的战斗系统进行了大幅度改进，在保留了前作基本战斗系统的基础上新增了灵压冲刺，攻击相杀和觉醒状态等新系统。同时游戏还增加了团体战的概念。在战斗中你可以召唤搭档来施放技能或替你添加各种属性。游戏的模式众多，除了培育你和搭档的信赖度的"灵魂之路"模式外，还有包含了原作动漫20个经典场面的故事模式。完成每个模式都你都会获得一些奖励点数，可购买各种声音和图像在专用模式里欣赏。





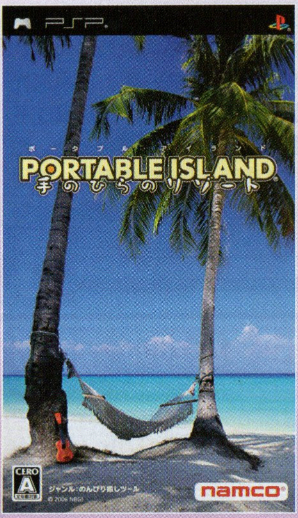
画面	★★★★★	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7

携带小岛 掌中胜地

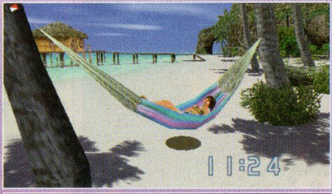
ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート

◆NBGI◆ETC◆2006年7月20日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款风格相当轻松的休闲软件。游戏的主题非常美好，舞台位于一座风光秀丽的私人小岛，而玩家要做的，就是在这座虚拟小岛上尽情探索，和生活在大自然中的动物们玩耍。游戏中的时间与现实生活中的时间是相互联动的，随着时间的变更，小岛上的景象也会发生改变。游戏有着一定的收集要素，玩家可以收集游戏中的贝壳、化石等等。游戏比较特别的一个地方是，玩家可以将PSP作为四弦琴等乐器来弹奏。此外，由于游戏中可以随时显示时间，因此启动该游戏的PSP完全可以当作闹钟来使用。游戏中有着体贴的时间提醒机能，为玩家提供了一定程度的便捷。





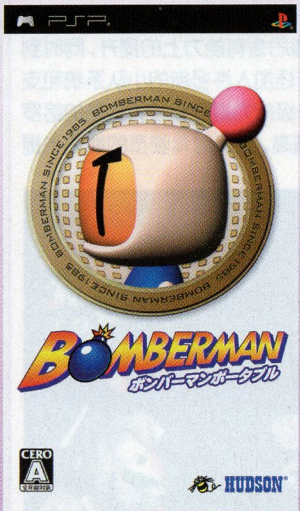
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 7

炸弹人 携带版

ボンバーマンポータブル

◆Hudson◆ACT◆2006年7月20日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作分为普通模式和经典模式这两种模式，经典模式中玩家将体验到原汁原味的FC版炸弹人游戏，不过游戏的画面变为了全3D。而在普通模式则以《炸弹人93》为蓝本，讲述了炸弹人将占领了他们所居住的星云的神秘的机械军团赶出去的故事，玩家将控制炸弹人攻克一个个星球。每个星球的砖块样式都是不同的，在星球的最后还有BOSS战等着玩家去挑战。本作的系统在原作的基础上进行了改良，你能够将关卡中获得的道具储存起来，在需要的时候进行使用。除了两个过关模式外，通过联机还能进行多人对战，可自行设定战斗规则。





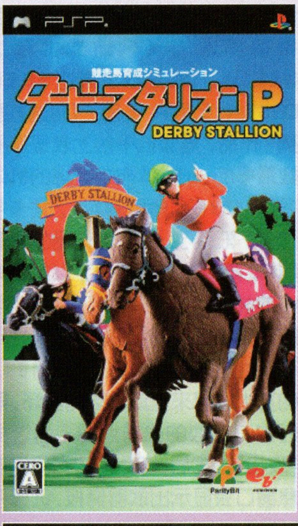
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 7

德比赛马P

ダービースタリオンP

◆Enterbrain◆SLG◆2006年7月27日◆日版
◆1～2人◆5200日元◆全年龄
◆备注：无

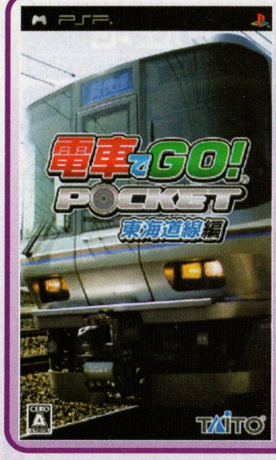


在PS时代取得百万销量的"《德比赛马》系列"的PSP版本，游戏可以让玩家们在自己的PSP上体验到训练出一流赛马的成就感。游戏中，玩家将扮演一名马主兼生产者，最终目的让自己和自己饲养出的马闻名于赛马界，并获取奖金。本作从马的配种开始下工夫，而高价的繁殖用马以及强壮的种马都是必备条件，并要考虑血统一类的问题——经过一番仔细研究分析才能生出优秀的小马。小马出生后，便要对其进行培养调教，并通过锻炼使其成长、参加比赛……PSP的宽屏幕让比赛中的你追我赶看起来更有魄力，临近终点时更会让玩家有临场般的紧张感。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



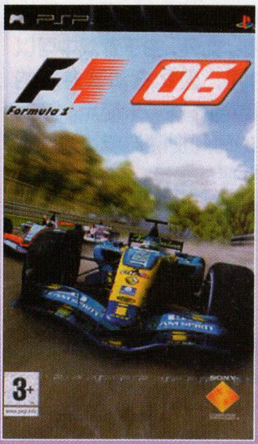
电车GO！口袋版 东海道线篇

电车でGO!ポケット 东海道线编

◆Taito◆SLG◆2006年7月27日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无

Taito在PSP上孜孜不倦地开发的第4作《电车GO！口袋版》，本作收录的为东海道线，沿途的28个车站和一路上景色风光尽被收录。游戏的模式和整个"《口袋版》系列"一样，包括运营模式、车掌模式等。和前几作相比，本作有不少有趣的秘技，满足一定条件后，系列历代的美女驾驶员也会纷纷登场。

6



F1方程式赛车2006 携带版

Formula One 06 Portable

◆SCEI/SCE Liverpool Studios◆RAC◆2006年7月28日◆欧版
◆1～8人◆34.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年12月28日（日版）

本作由国际汽联官方授权，绝对是一款拟真度、效果都堪称一流的F1赛车游戏。游戏充分发挥了PSP机能，在游戏中所有的赛事、赛车以及车手均以真实的面貌呈现给玩家。在车辆性能数据方面，基于汽联提供的大量数据制作，因此真实还原了各款赛车的不同性能。玩家在驾驶时将明显感受到每辆赛车手感上的不同。

6

推荐度 7

杀戮之心 携带版

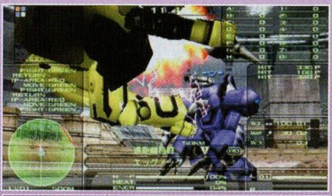
カルネージハート ポータブル

◆Genki◆SLG◆2006年8月3日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本游戏被定义为"思考设计型机器人对战SLG"，实际上就是一款以机器人对战为主题的游戏。故事发生在木星轨道附近的一个空间站上，主人公为了逃脱大量暴走机器人的追击，操纵一台自己的机器人与之对抗。玩家在游戏中要给机器人组装各种武器，并通过设定机器人的程序来决定它的行动规律，然后让它与敌方机器人战斗。战斗时玩家不能手动操作机器人，机器人所采取的行动以及能否获得胜利全都取决于玩家之前的改造以及设置。游戏中共有32种机体、59种武器及48种程序芯片登场，玩家可以自由组合。战斗采用充满魄力的3D画面，表现不俗。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 9

SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

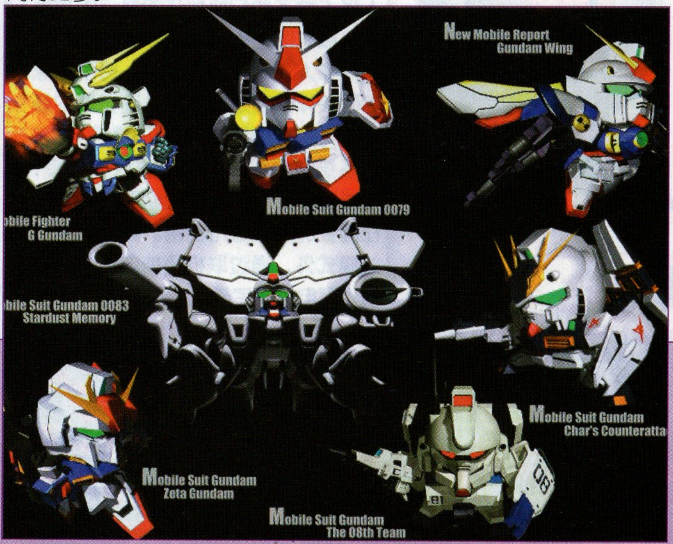
◆NBGI◆S·RPG◆2006年8月3日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是著名S·RPG"《SD高达G世代》系列"新作，以PS平台同名作品为基础复刻而来，并包含新加入的《机动战士高达SEED》、《机动战士高达SEED DESTINY》等共15部"《高达》系列"作品，是掌机平台上收录作品数最多的一作。本作中登场的机体多达1133台，角色787人，关卡多达70，汇聚了《高达》作品的大量精华；同时本作还收录了以前版本中的60段动画，并新增了几段原创的动画影像，同时具备了可玩性与可看性。游戏充分利用PSP16：9的宽大屏幕来呈现宽阔的战场，同时也有缩放的战场地图。当选择"攻击"指令后，在地图的右侧的信息窗口会显示出武器情报，选择不同的武器，会详细地显示武器的命中率、射程而不用切换画面，简化了玩家的操作。本作在战斗时同时显示敌我双方机体，同样也不用切换画面。机体的变化、生产可以说是本作的核心，击破敌人机体后会同时给机体和驾驶员增加经验值，机体积累到一定经验值后会有能力上的提升，同时到达一定级别会有可能变化成其他机体。本作还加入许多新的小队系统和支援攻击，以及击败敌人时获得的可以影响升级能力提升和过关奖励的哈罗分，支援攻击的次数越多，获得的哈罗分越高，升级时驾驶员的能力也提高得更多。







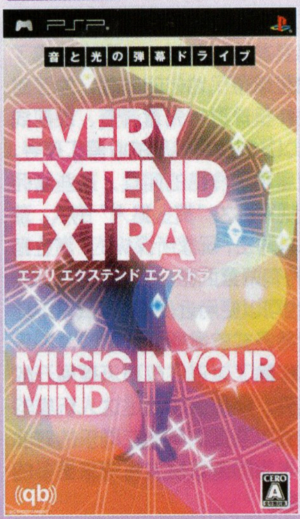
画面 ★★★★☆	音乐 ★★★★☆	系统 ★★★★☆	耐玩度 ★★★★★

推荐度 7

音乐爆破

Every Extend Extra

◆NBGI/Q Entertainment◆STG◆2006年8月3日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年11月7日（美版）/2007年2月9日（欧版）



本作改编于网络上的游戏爱好者OMEGA在其个人网页上制作的另类射击游戏《Every Extend》。PSP版的本作由一向打造新颖作品的水口哲也监制，在原作的基础上大大强化了声光效果。在游戏中，玩家需要通过按键来进行爆破，从而消灭不断涌向自己的敌人。如果在适当的时机进行爆破，就可以形成连锁取得高分。游戏的画面非常绚丽，如果能够形成高连锁，配合起动人的背景音乐，玩家将会获得非常高的享受。游戏中的各个关卡拥有各自不同的主题，根据主题的不同，画面风格也会发生明显变化，让玩家体验到了一个个精彩纷呈的绚丽世界。




画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

山佐Dig携带版 庙会达人

山佐Digiポータブル 祭の达人 ウィンちゃんの夏祭り

◆Yamasa◆ETC◆2006年8月10日◆日版
◆1人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



虽然本作看起来很像Namco的《太鼓之达人》系列，但实际上本作却是一款柏青嫂游戏（也就是所谓的"老虎机"游戏），不过《太鼓之达人》中的角色也会出现在游戏中。本作一共有4种游戏模式，其中"模拟模式"就是模拟柏青嫂机器，另外还有练习眼力的"帮助模式"和可以调整游戏横竖视角的设定等。

4

实战柏青嫂必胜法！北斗之拳SE 携带版

实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE ポータブル

◆SEGA◆TAB◆2006年8月10日◆日版
◆1人◆4200日元◆全年龄
◆备注：



本作以街机厅中《柏青嫂　北斗之拳SE》机台为蓝本制作，完全保留了街机版的特色，由于是以《北斗之拳》为主题，游戏时满足一定条件画面中就会出现《北斗之拳》相关动画，演出度极高。本作还根据街机版加入了各种解析机能，方便玩家分析研究。借助PSP的无线通信功能，玩家之间还可以方便地交换分析数据。

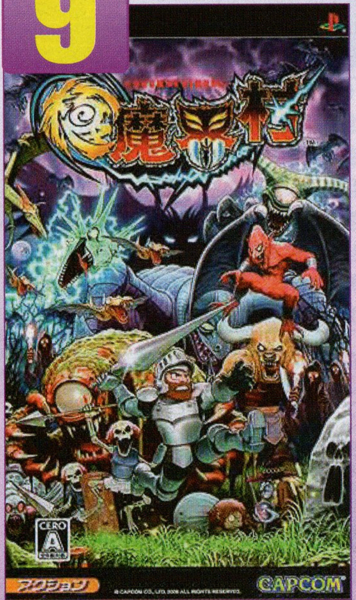
4

推荐度 9

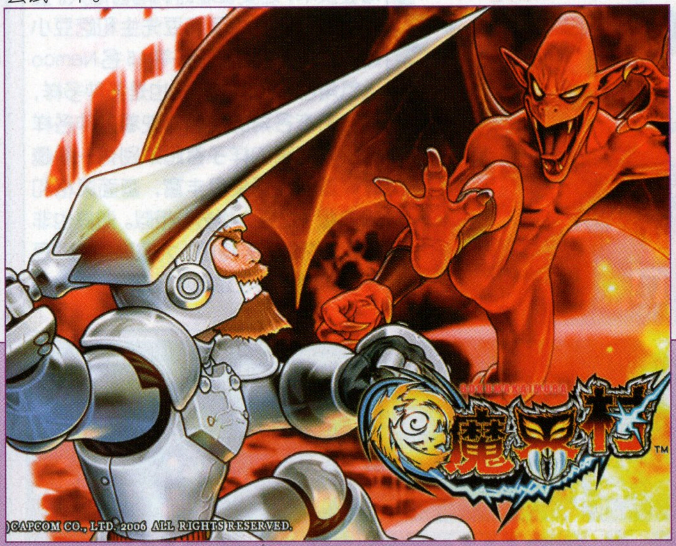
极魔界村

极魔界村

◆Capcom◆ACT◆2006年8月3日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：2006年8月29日（美版）/2006年9月8日（欧版）



Capcom公司的经典动作游戏"《魔界村》系列"的最新作，本作依旧是横板卷轴动作类型，在回归十几年前的系列原点的前提下，增加了新动作、新武器、新盔甲和魔法等要素。三种游戏难度满足了不同水平的玩家前来挑战。游戏剧情还是一如既往的老套，骑士亚瑟为了救出被大魔王绑架的公主，重新穿着上了盔甲，扔着唐吉柯德的长矛，运用着笨拙的跳跃动作一路向大魔王的宫殿前进。"《魔界村》系列"的经典设定之一就是主人公可以变身，从宝箱中突然出现的魔人对亚瑟施加咒语，接着亚瑟就会瞬间变身为各种奇怪的生物。本作中变身的种类又有所增加，虽然经过一定时间后亚瑟会自动变会原形，但是亚瑟在变身阶段的攻击方式和能力都会发生变化。游戏依旧保持系列一贯的高难度，游戏名字中的"极"字就暗示着本作难度非比寻常。在游戏初期玩家似乎因为其人数上的优势一路冲过去觉得不算太难，但到达最终BOSS前遇到的苛刻条件：收集全关卡中隐藏的所有23枚指环，才可以打开大门和最终BOSS决战，失望之余被一道强光传送回第一关，老老实实重新探索所有最初经过的困难通道。二周目指环数目更是夸张地增加到33枚。作为2006年度动作游戏界的一朵奇葩，本作绝对值得玩家前来尝试一下。






画　面 ★★★★★
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

数字游戏＆绘画解谜

ナンプレ＆お絵かきパズル



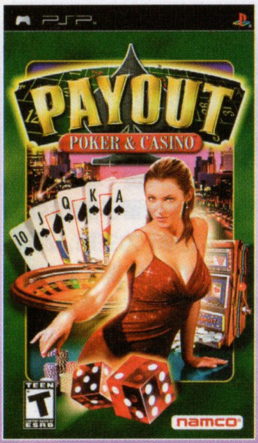
◆Success◆PUZ◆2006年8月10日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无

PSP上的又一款大脑锻炼类作品。游戏共分为两个部分，即数字解谜部分和绘画猜谜部分，数字解谜部分要通过将1至9的数字填入空格中来解决谜题，绘画猜谜部分则要通过利用画笔在方块内填出特定图案。游戏中共收录了2000个问题，有5个难度可供玩家选择，能让所有玩家都充分体会到游戏的乐趣。

5

玩转赌城

Playwize Poker & Casino



◆Namco◆TAB◆2006年8月15日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年11月24日（欧版）

一款堪比美国赌城拉斯维加斯的模拟赌场游戏，里面包含了多达十二种的游戏种类，黑杰克、索哈以及轮盘赌等经典的博彩游戏还是应有尽有。玩家除了可以在赌场内小试身手之外，还可以顺便游览一下游戏中的四个华丽梦幻赌场。游戏除了常规意义上的赌博比赛外还可以享受到与赌客聊天、喝啤酒大赛以及老虎机等特色游戏功能。

5

星战佣兵

推荐度 **7**

Bounty Hounds

◆NBGI◆A・RPG◆2006年8月10日◆香港中文版
◆1～2人◆199港币◆12岁以上
◆备注：2006年9月13日（美版）/2006年9月21日（日版）



游戏的故事发生在23XX年。地球科技高度发达的同时，人类也达成了将其他星球殖民地化的梦想，为了对殖民候补星球进行先遣调查、最前线的作战以及对战后战局的收尾工作等，大企业雇用了冷酷的佣兵，这些雇佣兵被正规军称为"赏金猎犬"的人。游戏以战斗为主，玩家所操纵的"赏金猎犬"都持有两套武器，既可以进行远程攻击，也可以使用近战格斗。战斗中还可以获得各式的武器来增加战斗的乐趣。本作除了以讲述故事流程展开故事模式外，还提供了满足达人玩家的挑战模式以及提供与朋友同乐的对战模式，丰富的游戏模式将带来更多的游戏乐趣。





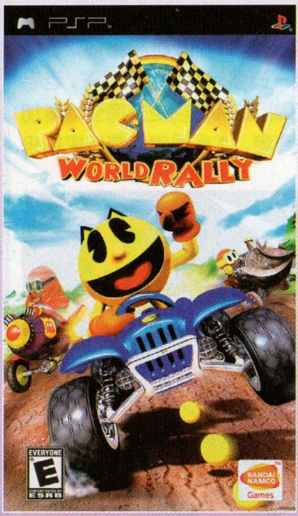
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

吃豆人世界拉力赛

推荐度 **6**

Pac-Man World Rally

◆NBGI/Smart Bomb Interactive◆RAC◆2006年8月22日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无



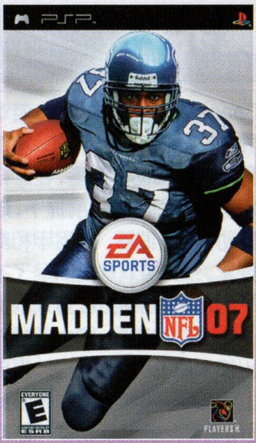
长得像被咬掉一块的比萨饼的吃豆人再度与大家见面了，此次的它与Namco诸多人气角色来一场可以互相陷害的"卡丁车拉力赛"。游戏很像《马里奥赛车》，想要获得冠军，除了磨练驾驶技术，还要看准时机陷害他人。登场角色方面，除了吃豆先生和吃豆小姐，还有《块魂》王子等15名Namco人气角色，而车的样式也是多种多样，这些形态各异的角色驾驶着各种各样的赛车驰骋的样子看起来别有一番趣味。游戏的场景很丰富，画面风格和PSP版《吃豆人世界》相似。道具也非常有《吃豆人》特色，大家熟悉的"豆子"等道具都在游戏中出现。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

麦登美式橄榄球2007



Madden NFL 07

◆EA Sports◆SPG◆2006年8月22日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无

"《麦登橄榄球》系列"最新作，本作画面上比前作更加完美。玩家首先可以担任阻挡员制造空隙，然后操控后卫冲破、撞倒敌方的阻截球员，想办法争取更多码数。创新的奔跑控制系统能让玩家使用喜爱的后卫球员作出突破性攻击招式，包括急转方向以及长距离奔跑。可以在擒抱阻截和冲破防线之间寻找空档冲锋达阵。

5

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.7 随身汉字问答挑战！汉字检定2006

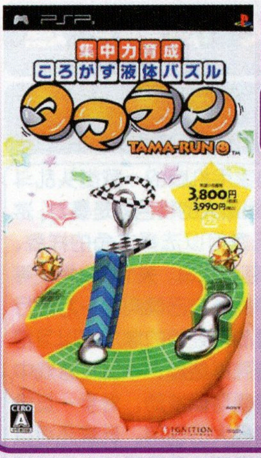


SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.7 THE どこでも汉字クイズ～チャレンジ！汉字检定2006～

◆D3 Publisher◆ETC◆2006年8月24日◆日版
◆1～2人◆2500日元◆全年龄
◆备注：无

本作是日本汉字能力检定协会协力制作的一款汉字学习软件，目的是让玩家通过PSP愉快地、有效地学习汉字。游戏收录了日本汉字相关问题共24000道，这些问题的难度从10级（日本小学一年级水平）到2级（日本高中毕业水平），并且都是往年出过的考试题，玩家通过回答这些问题来检验自己的汉字掌握水平。

5



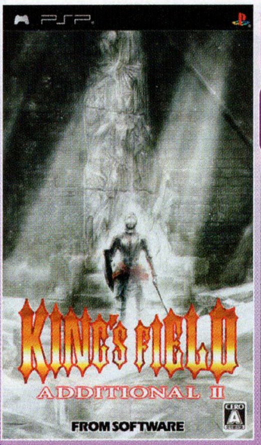
滚滚水银球

タマラン

◆ SCEJ/Ignition ◆ ACT ◆ 2006 年 8 月 24 日◆日版
◆ 1 人◆ 3800 日元◆全年龄
◆备注：无

PSP 早期休闲游戏《水银》的续作。游戏在玩法上和前作相同，不过在画面表现上却可爱了许多。本作依然主要利用 PSP 的滑杆来操作，对玩家的集中力和操作性都很较高的要求。玩家的目的是将圆滚滚的水银球移动到目的地，个别地方还需要让大水银球分裂成小球通过，而一旦掉下狭窄的道路就算失败。

6



国王领域 附加版 II

KING'S FIELD ADDITIONAL II

◆ FromSoftware ◆ RPG ◆ 2006 年 8 月 24 日◆日版
◆ 1 人◆ 3800 日元◆全年龄
◆备注：无

《国王领域 附加版》的下部，可以和前作《附加版 I》进行联动。玩家在前作中的表现中的表现将会影响到本作的剧情。虽然不继承前作记录同样可以玩本作，但只有前作和本作全部通关才能够看到游戏的真正结局。游戏中的攻防都要玩家按键手动输入，紧张感十足。此外，迷宫中的机关也十分丰富，值得挑战。

7

推荐度 5

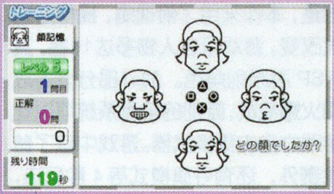
七田式锻炼 右脑锻炼 携带版

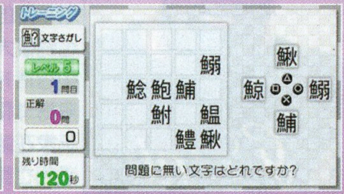
七田式トレーニング 右脳锻炼ウノタン ポータブル

◆ Interchannel ◆ ETC ◆ 2006 年 8 月 24 日◆日版
◆ 1～4 人◆ 4800 日元◆全年龄
◆备注：无



由 Interchannel 推出的一款脑锻炼游戏。本作与其他锻炼脑力的游戏相差不大，依旧由许多练习玩家记忆力、集中力、判断力的小游戏组成。玩家需要通过完成这些小游戏来达到"锻炼大脑"的目的。这些小游戏总体来说都很简单，例如考验玩家记住别人长相的集中力小测验、计算散落在地上的硬币总金额的记忆力小游戏等，大家可以通过反复挑战来强化自己的右脑，避免在日常生活犯错。另外，本作还可以利用 PSP 的无线通信机能，支持最多 4 位玩家在一起联机锻炼。只是同类型的游戏实在太多且游戏方法有很大的重复性，因此玩起来容易腻烦是其缺点。





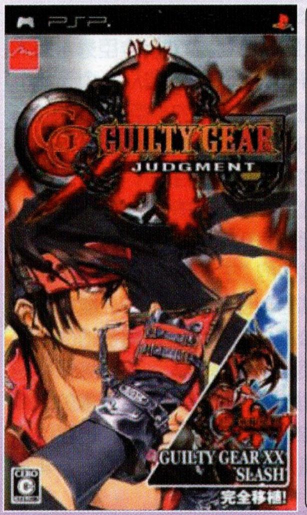
画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 8

罪恶装备 审判

ギルティギア ジャッジメント

◆ SEGA ◆ ACT&FTG ◆ 2006 年 8 月 24 日◆日版
◆ 1～2 人◆ 4800 日元◆ 15 岁以上
◆备注：2006 年 9 月 5 日（美版）/2007 年 2 月 9 日（欧版）



本作是著名 2D 格斗"《罪恶装备》系列"的清版 ACT 游戏，并附带收录了街机版《罪恶装备 SLASH》的所有内容。游戏的人设前卫，画面华丽，玩家可以操作系列中的 20 名角色的其中之一进行故事模式，用华丽的必杀技打倒敌人。在故事的主线中依然可以遇到系列的其他角色，他们也会加入队伍并肩作战。同时系列中的取消技和连续技系统依然得到了保留。由于对手只是 AI，玩家能够放心使用原本命中率很低的技巧。操作方面和 PSP 前作的《罪恶装备 XX #Reload》一样进行了简化，玩家可以很轻松地使出 RC、GC 技巧，像玩《无双》一样地横扫千军。





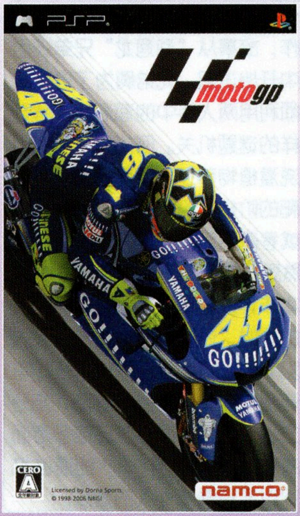
画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 8

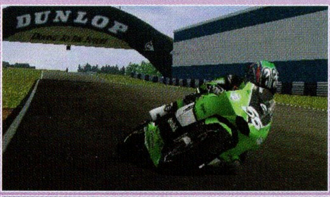
摩托 GP

MotoGP

◆ NBGI ◆ RAC ◆ 2006 年 8 月 24 日◆日版
◆ 1～8 人◆ 4800 日元◆全年龄
◆备注：2006 年 9 月 26 日（美版）/2006 年 10 月 27 日（欧版）



本作是著名摩托车竞速游戏，作为系列第五部作品，同时也是掌机上的第一部作品。本作以 2005 年摩托锦标赛最终战结束时的数据为基础，收录了参加 2005 年全年比赛的全部车手及其赛车，另外曾在各分站活跃的 32 名替跑车手也收录其中。游戏提供了包括街机、时间挑战、季赛（模拟世界摩托大奖赛）、与真实车手的一对一对决赛等多种游戏模式。街机模式中收录了街机游戏平台中的全部 8 条赛道和机车。季赛模式则与真实比赛比较类似，玩家需要转战世界各地的赛场，以获得 MOTOGP 级别的冠军为最终目标。本作支持网络对战机能，可最多 8 人同时进行比赛。



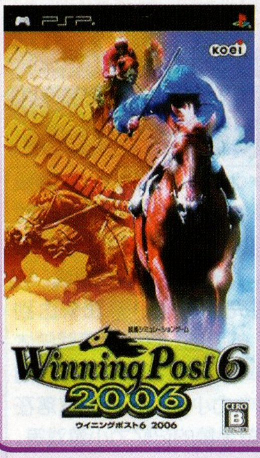


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

胜利海报 6 2006

ウイニングポスト6 2006

◆Koei ◆SLG ◆2006年8月24日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



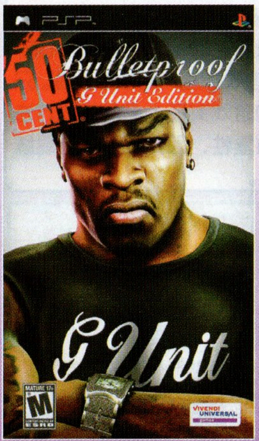
《胜利海报6》曾推出过PS2版和PC版，本作虽然是移植，但游戏中的赛马、比赛、牧场等各项资料都是根据2006年的真实资料设定。本作的一大特点是“走向世界”，玩家可以在日本以外其他国家的牧场培养其他国家的马匹来参加日本国内的比赛，也可以将日本国内培养出的马去挑战国际比赛。

6

50美分 防弹

50 Cent：Bulletproof G Unit Edition

◆Vivendi Games ◆ACT ◆2006年8月29日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年10月27日（欧版）



本作移植自PS2的同名游戏，和家用机版不同的是，本作采用了俯视角，操作方式也有很大改变。游戏可选人物多达16名，其中包括PSP版原创角色。战斗部分分为近身搏斗和火爆枪战，原创的轮盘系统可以让玩家在游戏中自由更换武器。游戏中除了普通死亡竞赛外，还有夺旗模式等4种玩法，最多支持6人同时游戏。

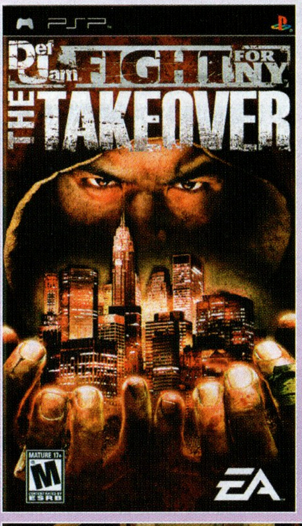
7

纽约街头教父 制霸之道

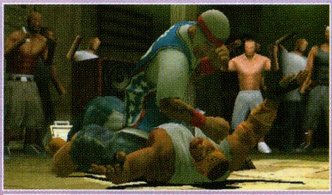
推荐度 8

Def Jam：Fight for NY：The Takeover

◆EA ◆FTG ◆2006年8月29日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年9月1日（欧版）



移植自家用机版的一款街头乱斗型游戏，游戏最大的特色就是暴力。游戏开始前玩家可以选择主角的样貌、体形，并在包括格斗、关节技、摔交等四种特长中挑选自己倾向的一方进行发展，随着战斗经验的增加可以习得该方面的特殊终结技，一旦在游戏中积蓄满能量便可以发动，对手一旦中招必将受到极大的创伤。玩家还可以随意根据周围环境和围观的人扔进格斗场内的铁棍酒瓶等道具对手进行各种残忍血腥的攻击。玩家控制的角色随着剧情的发展，从一个无名的小混混经过无数场的格斗和4人乱斗或2对2的组队战中步步高升，最终打倒和自己有仇的黑帮老大。

画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

泡泡龙 魔塔大作战

推荐度 7

バブルボブル マジカルタワー大作战！！

◆MMV ◆ACT ◆2006年8月31日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是“《泡泡龙》系列”ACT类的正统续作，故事从“泡泡龙”兄弟被困在魔塔中开始讲起。兄弟俩为了逃出魔塔，必须利用两人手中的泡泡枪，解开各种各样的谜题机关。例如，需要使用水泡泡浇灌植物种子，使其成长后变成可以攀爬的阶梯，这样就可以到达新的区域；或者使用反转机关将关卡整个倒过来，然后就能轻松逃出等。作为ACT类型的本作，玩家需要操控兄弟俩在解开谜题的同时，还要与各种各样的敌人战斗，这其中当然也少不了BOSS战。本作的解谜部分需要玩家多动脑筋，充分考虑重力、气压、温度、气流等多方面对于机关的影响。利用PSP的通信机能，还可以实现最多4人的对战。




画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

太阁立志传 IV

推荐度 8

太阁立志传 IV

◆Koei ◆SLG ◆2006年8月31日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



PSP上的本作移植自曾经发售的PS2版同名游戏。游戏以丰臣秀吉的人生为开始，详细讲述他从一个无名小卒到成为闻名天下的丰臣秀吉的历程。游戏的主旨是让玩家作为一个普通人去体验战国时代的生活，所以玩家也可以选择秀吉以外的角色作为主人公。通过提升游戏中某些NPC的亲密度来获得其他的“主人公卡”后，在下次游戏中就可以使用该角色了。能够成为主人公的角色不仅包括有名的战国武将，还可以选择商人、忍者等多种职业，总数达到600种以上。玩家的最终目的也不再只有统一天下，也可以成为最强忍者或者最富有的商人，非常丰富。



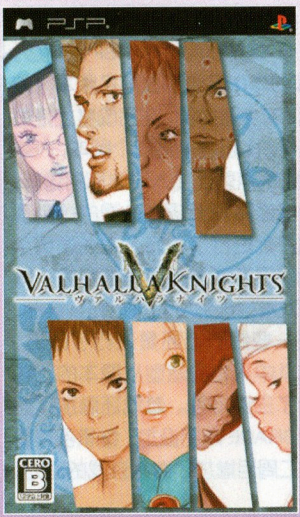

画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

推荐度 **8**

瓦尔哈拉骑士

ヴァルハラナイツ

◆MMV/K2◆A·RPG◆2006年8月31日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



由开发《天诛》系列的K2为PSP打造的一款原创A·RPG作品。游戏的进行方式主要为任务制，玩家需要不停地前往公会接受并完成任务才能推进剧情的发展。任务数量比较丰富，完成任务后可以得到一定奖励。本作的职业系统比较具有特色，玩家除了可以从众多职业中选择一个作为主要职业外，还可以选择两个副职业。不同职业可以装备不同的武器，而不同的武器上附带的必杀技种类也不同。本作最值得一提的是其丰富的道具数量，游戏中的道具数量多达4万8千种，让人目不暇接。物品和收集和角色的育成大大扩充了游戏时间，使游戏十分耐玩。





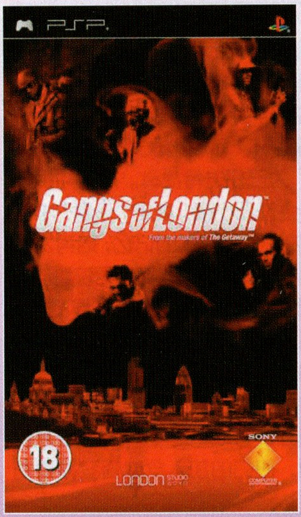
画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★★

推荐度 **7**

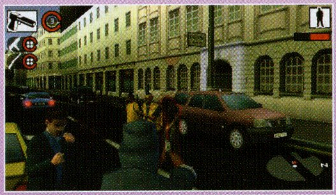
伦敦黑帮

Gangs of London

◆SCEE◆AVG◆2006年9月1日◆欧版
◆1～5人◆29.99欧元◆18岁以上
◆备注：2006年10月3日（美版）

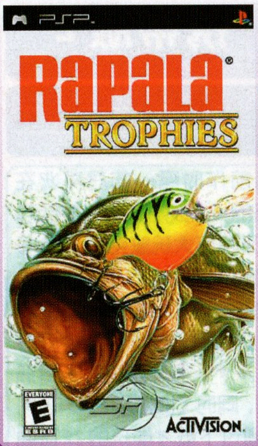


本作可以说是《大逃亡》系列的衍生作品，是一款类型《GTA》的黑帮游戏。游戏背景设定在英国伦敦地区，在这个社区中帮派林立，每个帮派都有各自不同的背景文化。玩家在游戏开始时需要选择一个帮派，不同的帮派的所使用的武器和交通工具也是各有特色。游戏中拥有一个同伴支援系统，玩家可以在几名同伴中来回切换使用。游戏任务大多数都是打斗和驾驶类型，偶尔也会穿插潜入类型的任务。除故事模式外，游戏中还有类似纸牌游戏类型的帮战模式、漫游伦敦大街的自由漫步模式和操纵游客到处拍照的旅行者模式，当然也少不了飞镖和台球等诸多酒吧小游戏。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆



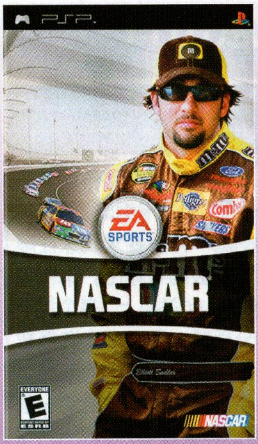
诺帕拉钓鱼

Rapala Trophies

◆Activision◆SLG◆2006年9月1日◆美版
◆1人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无

Activision推出的这款以钓鱼为主题的游戏很受欧美玩家的喜欢。游戏中玩家并不只是单纯地去钓鱼，而是可以在钓鱼的同时欣赏精心设计的海底场景，如置身于真实海洋湖泊中一般。此外，本作对于各种鱼类的细节制作得也非常精细，不同鱼类在钓法上也不尽相同，让玩家在钓线一伸一缩之间感觉钓鱼的刺激。

推荐度 **6**



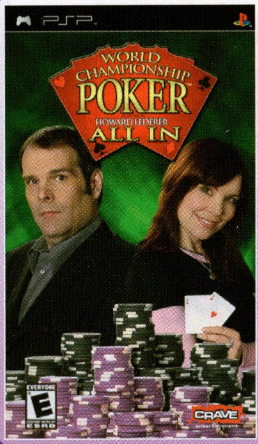
云斯顿赛车2007

NASCAR 07

◆EA Sports◆RAC◆2006年9月6日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2006年10月16日（欧版）

以美国国家赛车联合会赛事为蓝本制作的知名赛车竞速游戏曾经在PC上就以其精细的画面与优秀的真实感而广受玩家的喜爱。本次PSP版依旧继承了系列一贯真实、紧张的赛事作风，并加入更多的游戏模式，PSP版还独有能力值的设定，利用该能力值可以回转糟糕的超车、转弯和撞车情形，并且本作还支持多人联机。

推荐度 **6**



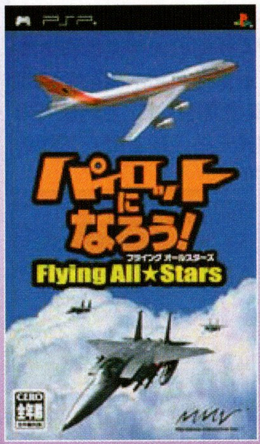
世界纸牌锦标赛

World Championship Poker: "All In"

◆Crave Entertainment/Point of View◆TAB◆2006年9月5日◆美版
◆1～2人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：无

提起扑克游戏，恐怕不少玩家想到的都是那种制作简陋的桌面小游戏吧！而本作可绝非你想象的那样，光是模仿真实世界的3D场景和人物建模就足以让人感慨制作的精良。作为一款欧美纸牌游戏大作，PSP版保持了系列一贯的高素质作风，让你拿起筹码，与世界一等一的高手们站在纸牌锦标赛的会场上一较高下。

推荐度 **4**



成为飞行员！飞翔全明星

パイロットになろう！フライングオールスターズ

◆MMV◆SLG◆2006年9月7日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是PSP上的一款飞行模拟游戏，以PS2上深受好评的《成为飞行员！》系列"为基础制作。通过各种教学、任务模式，玩家的最终目的是成为一名出色的飞机驾驶员。游戏将系统地教玩家如何驾驶民用机和战斗机，通过PSP强大的机能让你充分体会翱翔天际的自由感。联机对战也是本作的特色。

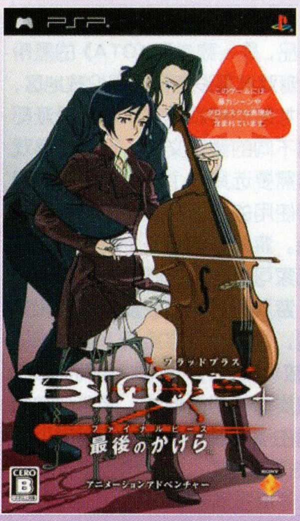
推荐度 **5**

推荐度 7

BLOOD+ 最后的碎片

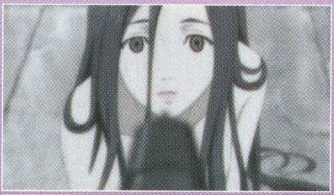
BLOOD+ ファイナルピース

◆SCEJ◆AVG◆2006年9月7日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作由热门的TV动画《BLOOD+》改编而成的一款AVG作品。游戏的世界里有着一种能够幻化为人形能力的、以吸食人类血液为生的怪物“翼手”，而神秘组织“赤盾”长期以来以消灭“翼手”为己任进行战斗。活在冲绳的高中女生音无小夜，就是“赤盾”中的一员。为了一年以前的记忆，她再次重返战场，和“翼手”做着生死较量。游戏中玩家要做的就是在故事模式里，扮演主人公音无小夜，通过自己的判断做出选择来发展剧情，最终达成故事的结局。除了原作中的角色们将一一登场外，游戏中还有一些完全原创的人物，他们的加入令剧情变得更有看头。





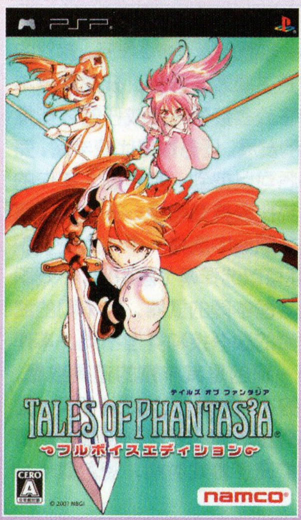
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 8

幻想传说 全程语音版

テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション

◆NBGI◆RPG◆2006年9月7日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



已经移植过多次的“《传说》系列”经典之作《幻想传说》的PSP移植版。PSP版的本作保留了以前各版本《幻想传说》的全部内容，在完成度上是最高的一作。比起之前的几个版本，PSP版最大的优点就是加入了丰富的语音，就连一些原本没有语音台词的角色都特意找声优进行了配音，主线剧情全程语音使得游戏更加具有临场感。本作的游戏画面虽然没有进行特别重制，不过在一些细节上还是进行了改进，比如战斗中人物的造型从原本的二头身变为了三头身等。游戏还增加了通关后的GRADE商店设定，继承各种要素开始二周目增加了继续游戏的动力。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7

思考 紧急出口

カンガエル EXIT

◆Taito◆ACT◆2006年9月7日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



Tatio出品的思考型动作解谜游戏。游戏由一个个小关卡组成，每个关卡的主要目的都一样，要求玩家在限定时间内将所有被困者救出。本作中的总关卡数量在100关以上，每个关卡的设计都十分巧妙，要求玩家选择救助道路，并合理利用关卡中的道具以及被困者的能力来逃离，需要动一番脑筋。被困者的种类很多，在救出后可对其发号施令，协助逃脱。本作在前作的基础上新增了壮男和狗这两种新的同伴。同时本作的机关种类也有所增加，新增了双重挡板和木桶等全新的机关。游戏支持网络下载，当玩家挑战完游戏内的关卡后还能上网去下载新的关卡进行挑战。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 8

太鼓之达人 携带版2

太鼓の达人 ぽ～たぶる2

◆NBGI◆MUG◆2006年9月7日◆日版
◆1~4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



作为与前作时隔一年后再次在PSP上登场的《太鼓之达人 携带版》新作，本作又为广大玩家带来了40多首全新的歌曲。新曲中收录了更多今年的人气歌曲，例如日剧《一升的眼泪》主题曲《粉雪》、游戏《深渊传说》主题曲《カルマ》等一系列令人耳熟能详的曲目，同时《携带版2》中还将1代中需要通过下载才能玩的22首曲目完全收录，1代中没有玩到下载曲目的朋友这次也可以弥补遗憾了。本作还新增了故事模式，在此模式下，玩家需要扮演“和田咚”与“和田锵”用演奏的方式为身边的朋友们排忧解难。本作同样支持4人联机以及分享模式。





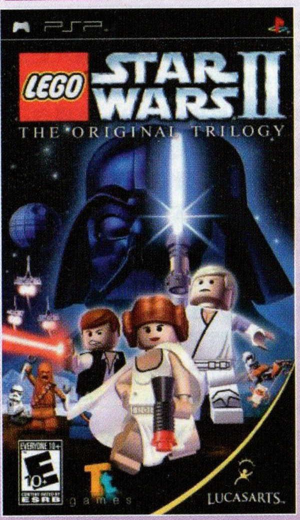
画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★★

推荐度 **8**

乐高星球大战Ⅱ 原创三步曲

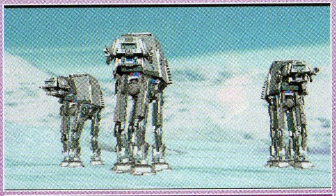
LEGO Star Wars II:The Original Trilogy

◆LucasArts◆ACT◆2006年9月12日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2006年11月10日（欧版）



用乐高积木展现《星战》世界的"《乐高星球大战》系列"的第二作，游戏由2005年发行的DVD套装《星战三部曲》改编，收录了《新的希望》、《帝国反击战》和《绝地大反击》三部电影中众多的事件和战斗，可收集并使用的人物多达114名，并可自创两名角色。游戏中，最少有两名角色共同冒险，恶搞则无处不在地穿插于战斗之中。游戏的世界虽为积木构成，但音乐原汁原味，动画精彩非凡，战斗也非常火爆，整款游戏玩下来就像重温了一遍原作。除了三部曲，游戏还收录了前传的三场BOSS战，令玩家领略到乐高版达斯·摩、杜库伯爵和阿纳金的强大。



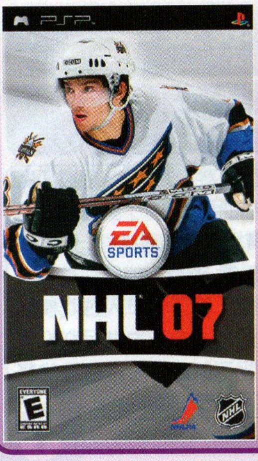


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

冰上曲棍球 2007

NHL 07

◆EA Sports◆SPG◆2006年9月12日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2006年9月22日（欧版）



作为EA Sports旗下知名系列，本作采用了革命性的全新"技术游戏杆"系统，让玩家更加真实地体验手握曲棍球杆的乐趣。游戏中绝对别让你的手松开滑杆，因为你将通过它控制所有动作。游戏还加入了类似《足球经理》一般的管理模式，并加入更多的赛事，让你在庞大的游戏系统中全面体会冰上曲棍球的乐趣。

推荐度 **5**

萌学 携带版

もえがく＠ポータブル

◆Idea Factory◆AVG◆2006年9月14日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作是一款恋爱AVG形式的英语学习软件。游戏的故事发生在学校，玩家可以和众多可爱的女性师生对话交流，对话中不时穿插了英语问题，包括单词、词组、句型等各式可能会在考试中出现的问题，这些问题的难度从启蒙英语到大学英语不等。同时在故事模式中还专门设置了模拟考试，考试合格的话就可以获得角色的精美CG图片。

推荐度 **5**

推荐度 **7**

游戏王对战怪兽GX 组队力量

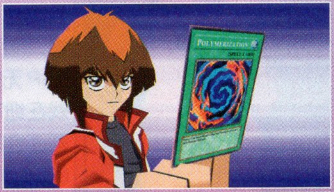
游戏王デュエルモンスターズGX TAGFORCE

◆Konami◆TAB◆2006年9月14日◆日版
◆1～2人◆4980日元◆全年龄
◆备注：2006年11月14日（美版）/2007年2月（欧版）



本作中玩家将扮演一名刚刚进入专门教育对决者最高学府的普通学生，为参加卡牌决斗大会而开始了找寻同伴的校园生活，并随着剧情展开面临更大挑战，最终成为一名拯救人类的英雄。游戏借助PSP强大的机能，将游戏的质量提高到一个全新的高度。对决回合中卡通渲染的CG动画及语音演出大大加强了游戏的代入感，还有出卡时每张卡片的特写让对决过程更加真实，让原作粉丝欣喜若狂。战斗过程中虽然没有如同NDS版实体形象的怪物打斗，但是不同属性的怪兽攻击会以相应效果反馈到角色身上的设定，令整个战斗更加紧张刺激。双人搭配作战的新系统也很有趣。





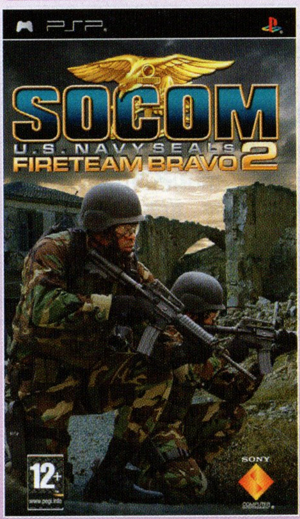
画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **8**

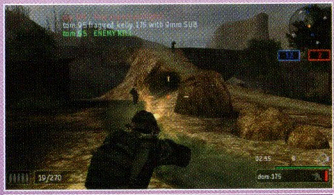
海豹突击队 火线小组2

SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2

◆SCEA◆ACT◆2006年9月15日◆欧版
◆1～16人◆29.99欧元◆12岁以上
◆备注：2006年11月7日（美版）

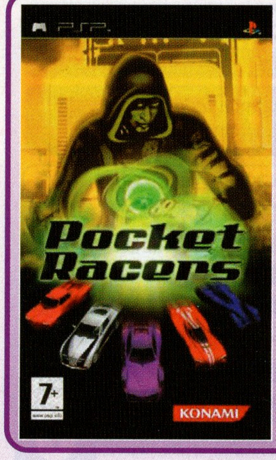


本作是由SCEA开发的策略射击游戏"《海豹突击队》系列"在PSP上的最新作，本作与PS2版的《海豹突击队 联合攻击》同时发售，两作之间不仅在故事上有关联性，而且还可以进行资料的联动。与PS2版一样，本作的游戏地图也变得更加广大，并且可以在地图上显示出更精确的定位。游戏中新增了大量的新武器和交通工具，这些都将被一一贴地罗列出来。游戏中将包含各种专业的战术技巧，玩家更需要依靠团队合作的力量以及合理的采用现实中的突击战术，才能在生命时刻受到威胁的战场上争取主动权。除了与PS2版联动外，本作还对应无线联机功能进行合作或着对战。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆



口袋赛车

Pocket Racers

◆Konami◆RAC◆2006年9月15日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆7岁以上
◆备注：2006年11月14日（美版）

一款全新类型的赛车游戏。一名被恶魔变成了玩具车的热血青年，为了获得重生而要拼命比赛。比赛场景充满趣味性，探索近道是游戏最大的乐趣。游戏中的各种道具增加了赛车的刺激性。除了有单人游戏模式外，本作还支持最多4个玩家进行联机对战。游戏中玩家将可以选择形态各异的赛车，通过挑战得到隐藏车辆。

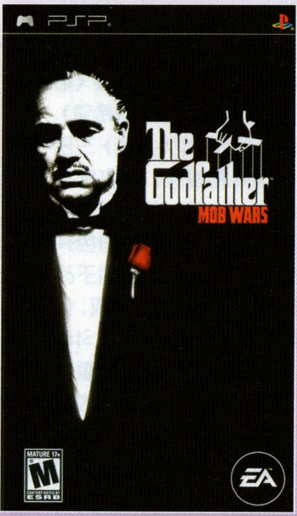
6

推荐度 7

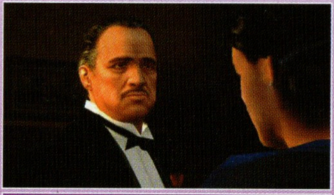
教父 暴徒战争

The Godfather: Mob Wars

◆EA/Page 44 Studios◆ACT◆2006年9月19日◆美版
◆1人◆49.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年9月22日（欧版）

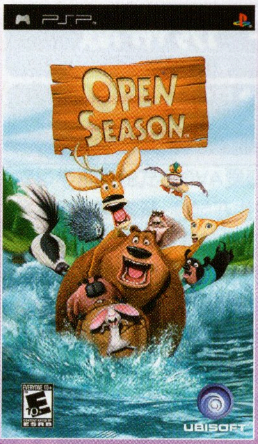


由马里奥·普佐撰写的同名小说为题材制作的本作将让玩家融入史上最受人推崇的巨作之中，允许玩家在游戏中打造个性化的身份，选择自己的道路，从卑微的局外人成为1945~1955年纽约街头最令人敬畏的阁下。游戏以PS2版为蓝本，根据掌机机能在系统上做出巨大的调整，虽然失去了《GTA》一般的自由感，但新加入的回合制系统却让人在动作游戏爽快手感的基础上又增添了几分战略要素。游戏中玩家要通过抢夺地盘、收取保护费、与敌对家族展开战斗一步步推动剧情的发展，最终将其他家族全部消灭后完成独统整个纽约城的宏伟目标。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★☆☆☆	耐玩度	★★★★☆



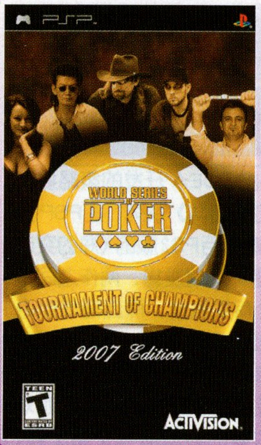
丛林大反攻

Open Season

◆Ubisoft◆ACT◆2006年9月19日◆美版
◆1~2人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2006年10月6日（欧版）

改编自同名搞笑卡通电影的本作，讲述了被人类驯化的棕熊布戈和搞笑的野鹿艾伦在森林中冒险、最终和森林的动物们共同赶走前来打猎的猎人们的故事。PSP强大的3D处理能力再现了电影中的美丽画面。游戏中可以使用很多能力和武器，收录的大约40个任务算得上丰富，游戏的难度比较低，适合休闲时玩一玩。

6



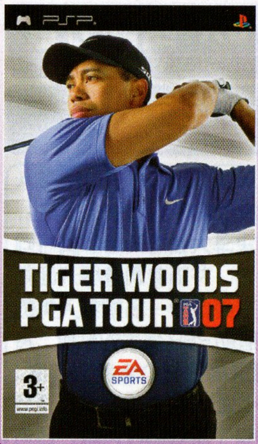
世界扑克联赛 冠军锦标赛

World Series of Poker: Tournament of Champions

◆Activision◆TAB◆2006年9月19日◆美版
◆多人◆19.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月9日（欧版）

支持多人联网对战的扑克游戏，收录了很多种扑克玩法和职业联赛选手。和系列以往作品一样，本作也是让玩家的选手参加比赛，赚得点数，最终赢得联赛冠军。事业模式是本作的一大亮点，用自己创造的个性角色从家乡比赛的开始参加各项比赛，其中不乏珍妮弗·蒂莉、菲尔·拉克等著名的联赛职业选手与玩家对决。

5



泰格·伍兹PGA巡回赛 2007

Tiger Woods PGA Tour 2007

◆EA Sports◆SPG◆2006年9月22日◆欧版
◆1~2人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年10月10日（美版）/2007年2月15日（日版）

作为EA Sports旗下的知名系列最新作，本作采用了FedEx Cup（联邦快递杯）系统，玩家可以自由参加比赛并根据在比赛中的表现来计算得分。而作为赛季最后的四场比赛，只有排名前30位的选手有机会争夺FedEx Cup。游戏通过PSP滑杆让玩家体验高尔夫击球的技巧，玩家能力还会不断成长。

5



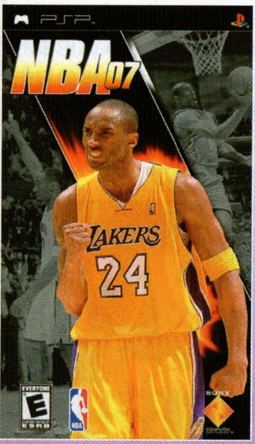
方块俱乐部 携带版 with 破烂机器人的冒险大活剧

ブロックス倶楽部 ポータブル with バンピートロット

◆Irem◆TAB◆2006年9月21日◆日版
◆1~4人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是一款规则简单但变化复杂的桌面方块类游戏，同时有《破烂机器人的冒险大活剧》中的角色客串其中，最多可以支持四名玩家联机。玩家们在正方形的格子棋盘上依次摆放限定数目的方块，摆放方块时只能角与角相对，并且不得与对方的方块占据相同的位置，根据最后棋盘上谁摆下的方块最多，谁就是游戏的胜利者。

5



NBA 2007

NBA '07

◆SCE◆SPG◆2006年9月25日◆美版
◆1~2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2006年10月6日（欧版）

由SCE著名的989制作室开发的本作还是相当引人注意的。游戏操作手感非常不错，而且收录了大批经过授权的球队，支持PSP无线通信功能可以进行1对1比赛。游戏在细节描绘上非常突出，在扣篮的时候，画面会拉近几秒，并且画面上会出现该球队的LOGO和球员资料，这种设定倒是非常体贴。

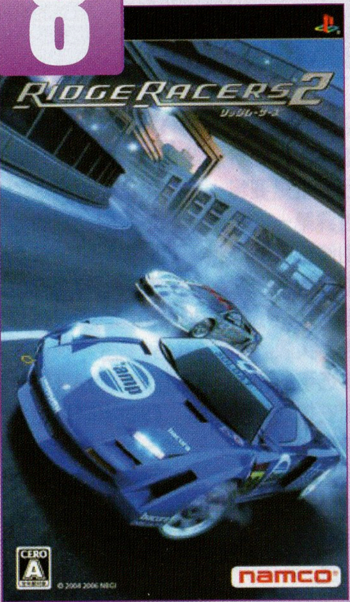
6

推荐度 **8**

山脊赛车 2

リッジレーサーズ 2

◆NBGI ◆RAC ◆2006 年 9 月 21 日◆日版
◆1～8 人◆4800 日元◆全年龄
◆备注：2006 年 10 月 19 日（美版）/2006 年 10 月 13 日（欧版）



PSP 版的《山脊赛车》系列是一款集大成作品，游戏精选了众多以前作品中的赛车和赛道，让你通过主要的“世界之旅”模式，来体验系列那其独特的操作感和超高的爽快感。PSP 版的《山脊赛车 2》作为系列的第二作，在游戏的内容上进行了大幅度的增加，游戏的片头依旧有虚拟明星永濑丽子登场，和名车相映成趣。游戏的赛道数比前作更多了，包括了系列作品中的 24 条赛道，且大多数赛道都经过了重新制作，设计更加合理，风景更加秀丽。本作中的可选车辆的种类也增加了不少，从初代的《山脊赛车》到《山脊赛车 4》中的车都会在游戏中出现。每个种类的车辆根据其性能的高低会被分为六个等级，不同等级的车其外观和性能都会不同。而吃豆人车以及天使和恶魔这些隐藏车的造型和种类则和前作完全不同了。游戏在系统的变化几乎没有，界面跟前作一模一样。游戏的操作依旧十分简单，只有加速，减速和切换视点等几种简单的操作。颇受好评的“氮气系统”依旧存在，如何合理利用好这个能让赛车获得爆发性的加速能力的系统让赛车过程依旧富有战略性。本作除了收录了 1 代有的所有影像外，还新增了《山脊赛车 7》等全新的宣传影象，让收藏性更高。本作最多可支持 8 人无线通信对战，是对战的好选择。





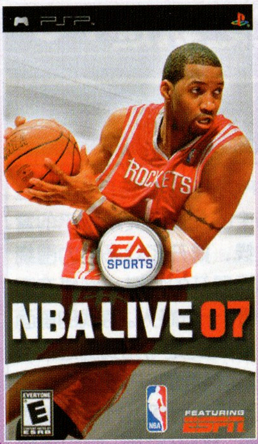


画　面 ★★★★☆　音　乐 ★★★★☆　系　统 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★★☆

实况 NBA 2007

NBA Live 07

◆EA Sports ◆SPG ◆2006 年 9 月 25 日◆美版
◆1～2 人◆39.99 美元◆全年龄
◆备注：2006 年 10 月 6 日（欧版）/2006 年 12 月 21 日（日版）



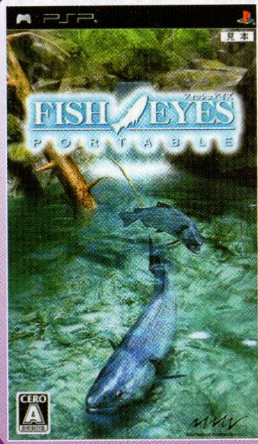
作为 EA Sports 旗下的老牌篮球游戏系列，也作为该系列登陆 PSP 上的第二作，本作在画面、系统上都作出了一定的加强，特别是人物跑动的动作和反应能力，看上去都更加的真实、灵敏。本作在人物刻画上也下了不小功夫，每个球员的脸部造型更加贴近真实，加上柔和的光照效果，让玩家更有种置身球场的感觉。

6

鱼之眼 携带版

フィッシュアイズポータブル

◆MMV ◆SLG ◆2006 年 9 月 28 日◆日版
◆1 人◆4800 日元◆全年龄
◆备注：2006 年 11 月 6 日（美版）/2006 年 11 月 24 日（欧版）



作为该系列的十周年纪念作品，本作向玩家展现了一幅大自然的绮丽画卷。主人公是一位钓鱼技巧高超的老人，为了钓上传说中的幻之鱼而奔走于湖泊、河川和溪谷之间，各地的自然景观会受到时间、天气和季节的影响而变化。游戏中为玩家准备了 150 种的渔具，它们根据垂钓环境和目标鱼种的不同能够发挥各自的作用。

6

推荐度 **5**

不可思议游戏 玄武开传 外传 镜之巫女

ふしぎ游戏 玄武开传 外传 镜の巫女

◆Idea Factory ◆AVG ◆2006 年 9 月 28 日◆日版
◆1 人◆4800 日元◆12 岁以上
◆备注：无



《不可思议游戏》是日本累计销量突破 1400 万部的大人气少女漫画，《玄武开传》由原作者渡濑悠宇在新世纪里创作的外传漫画而改编。本作是一款 PS2 版的移植作品，和原作一样，游戏中玩家扮演女主角小林麻理子，与原漫画中的玄武巫女、护神使者等人展开神秘的冒险，并追求自己所心仪的伴侣。游戏中会产生分支的剧情段落，玩家所要做的就是通过一些不同的“行动”与“会话”走向来影响与各角色之间的好感度，其中也包括需要精确掌握按钮时机来鼓舞同伴的战斗场面。随着不同追求对象与分歧剧情而产生多重结局的设定使耐玩度大大提高。





画　面 ★★★☆☆　系　统 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 **8**

迷宫制造者编年史

クロニクル オブ ダンジョンメーカー

◆Taito◆A·RPG◆2006年9月28日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是一款颇有创意的可以自己制造迷宫的游戏。在游戏中，玩家将扮演一个利用多种魔法材料来建造迷宫的勇者，要通过自己制造出的迷宫来吸引魔物入住，最终一举歼灭所有魔物来维护王国的秩序。

迷宫的建造部分相当有趣，丰富多样的建筑材料能建造出独一无二的迷宫，绝对能满足玩家的各种建造欲望。游戏的迷宫冒险部分表现也不俗，玩家可以使用多种武器；同时，种类丰富的魔法也让人能充分体验战斗的爽快感；以任务制来推动游戏发展的本作能让玩家轻松上手。对于厌倦了玩游戏中固定迷宫的玩家来说，这款游戏绝对是款不错的调剂品。



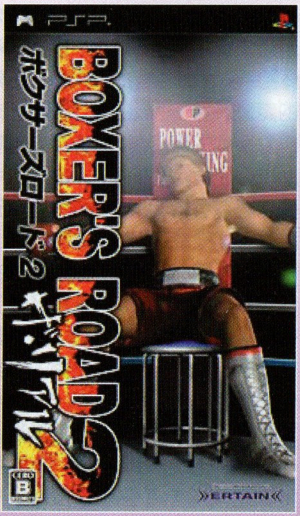

画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **7**

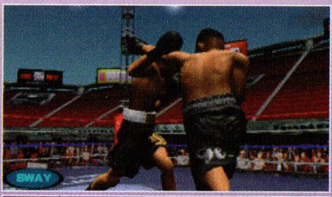
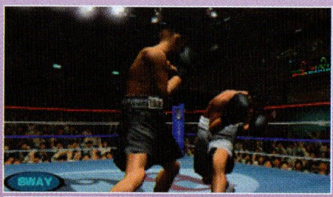
拳手之路2 真实

ボクサーズロード2 ザ・リアル

◆Ertain◆FTG◆2006年9月28日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



本作是1995年发售的PS版《拳手之路》的续作，相隔11年后推出的PSP版与前作的玩法没有太大差别，游戏目的就是要将一名拳击新手培养成为世界第一的拳击手。游戏最初玩家要创建自己的选手，可以详细设定角色的发型、眼睛、鼻子、嘴等，甚至可以借助PSP摄像头拍摄自己的头像作为选手头像。进入游戏后，玩家不仅要安排选手的训练，不断提高技巧，还要合理安排选手的饮食，同时不断参加各种级别的比赛，一步一步成为世界最强。游戏中共有139名日本现役拳击协会的选手以实名登场，带给玩家更真实的体验，喜欢拳击运动的玩家不妨尝试。

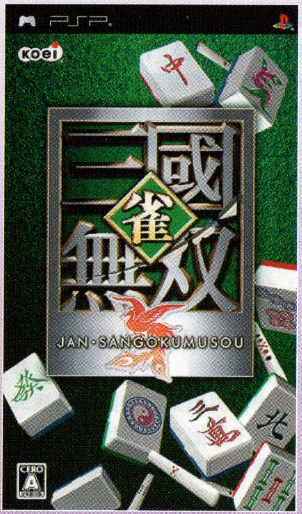
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **6**

雀·三国无双

雀·三国無双

◆Koei◆TAB◆2006年9月28日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



PS2版《雀·三国无双》的移植作，卖点依旧是来自于《真·三国无双4》的48名武将。游戏有无双斗牌、雀帝位战和自由对局三大模式。无双斗牌有魏传、吴传和蜀传三个剧本，和不同的武将发生剧情并进行麻将对战；雀帝位战则要以雀帝为目标，挑战赤壁大会、五丈原大会等接二连三的麻将大赛，在这些比赛中获取得分，最终获得“雀帝”称号；自由对局就是自由模式，玩家可以在此模式下自由选择战场和对手。此外，玩家还可以在“资料库”中查看角色的介绍和战绩。而作为掌机版的本作，还可以通过无线通信通讯功能实现最多4人的联机对战。




画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 **9**

英雄传说 空之轨迹FC

英雄伝説 空の軌跡FC

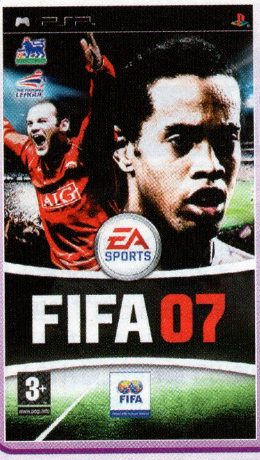
◆Falcom◆RPG◆2006年9月28日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



移植自PC平台的史诗巨作，以立志成为游击士的女主角艾斯特尔的冒险过程为主线，揭开了众多势力围绕着导力文明而展开的阴谋。剧情充满着热血和温情，十分感人。游戏的画面是全3D的，采用的是可见式的遇敌方式。战斗系统是标准的RPG，一个个轮流行动，我方行动时可进行攻击或使用魔法和技能。比起PC版，PSP版增加了很多新要素，新增了记录敌人情报的“魔兽手帐”和记录对话中地名的“地名收集簿”。在战斗中还加入了热血的语音。在通关后还可以继承武器等装备，进行二周目游戏。同时二周目游戏还可选超难和噩梦这两个难度。




画面	★★★★★	系统	★★★★★
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆



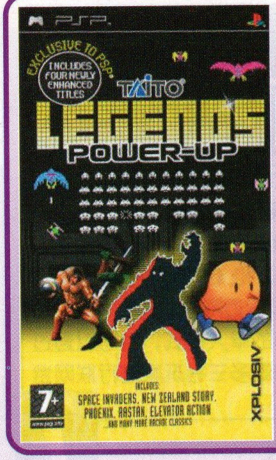
FIFA 2007

FIFA 07

◆EA Sports◆SPG◆2006年9月29日◆欧版
◆1～2人◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年10月17日（美版）/2007年1月18日（日版）

全平台欧美足球游戏大作登陆PSP最新作，游戏收录了由官方授权的多个国家联赛模式，并且采用真实球员制，带给玩家更多真实比赛一般的感动。本作还特地请来足球先生小罗作为形象代言，让你操作世界知名足球先生攀登顶峰。更让玩家们激动的是本作的线上比赛模式，通过官方服务器玩家将能同全球高手一较高下。

6



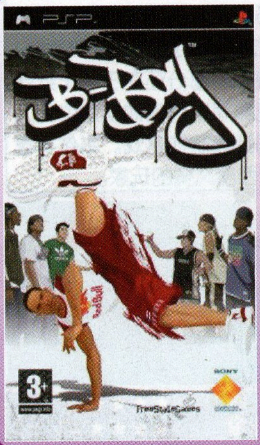
Taito传奇 增强版

Taito Legends Power-Up

◆Xplosiv/Empire Oxford◆ETC◆2006年10月6日◆欧版
◆1～4人◆19.99欧元◆7岁以上
◆备注：无

《Taito传奇》是Taito针对欧美市场推出的怀旧游戏合集。相比日本版的20个游戏，本作中收录的游戏数量扩展到了40个，其中不乏《太空侵略者》、《疯狂气球》以及Taito著名的拉线圈游戏《Qix》等经典作品，十分适合怀旧的老玩家重温昔日的游戏情怀。遗憾的是，游戏的画面依然没有进行重制，看上去十分简陋。

7



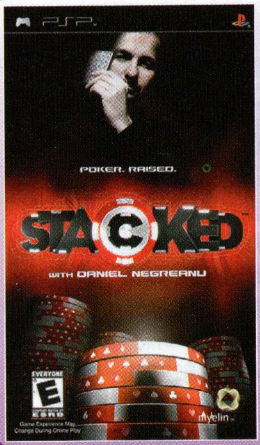
街舞男孩

B-Boy

◆SCE◆MUG◆2006年9月29日◆欧版
◆1～2人◆34.99英镑◆全年龄
◆备注：无

本作的游戏风格绝对符合PSP这款时尚掌机，以一群热爱街舞的男孩组建自己团队为背景的拼舞游戏，对于喜欢时尚的年轻人来讲无疑是一个比较新颖而吸引人的题材。游戏中的各舞蹈动作多达800种，玩家通过简单的按键组合就能秀出靓丽的舞姿，可以根据自己的喜好跳出自己的风格，人气也会日渐上升。

6



纸牌巡回赛

Stacked with Daniel Negreanu

◆Eidos Interactive◆PUZ◆2006年10月6日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2007年3月9日（欧版）

由知名媒体MTV携手推出的这款扑克游戏将带领玩家从新手训练开始，一步步攀登，与最强的AI对练，并最终参与到大规模线上锦标赛测试自己的实际水平。玩家的成绩还会被公布在MTV网站，成为MTV互动游戏中的一个角色，并获得官方认证。游戏不但能够支持玩家之间的联机对战，而且能够与PS2版进行联动。

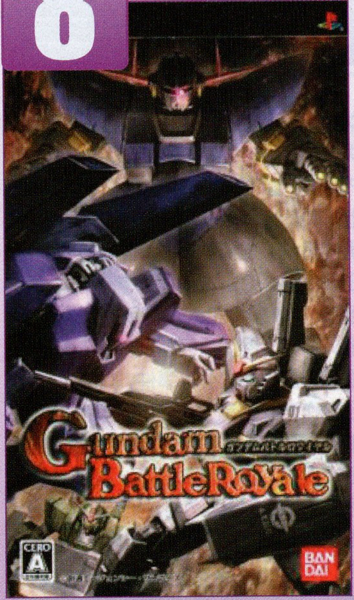
5

推荐度 8

高达 沙场混战

ガンダムバトルロワイヤル

◆NBGI◆ACT◆2006年10月5日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



《高达 沙场混战》是于2005年9月发售的PSP动作游戏《高达 战争策略》的续作，各方面表现都比前作提高不少。本作大幅增加了参战的“《高达》系列”作品，登场总机体达到70机以上，并加入了可变形机体，PS2版《高达战记》的原创人物也有登场。同时，游戏还新增加了新的关卡，玩家还可以在沙漠、月面、要塞、雪山、殖民卫星这样的特色关卡中与敌人战斗，利用各种地形打倒敌人。本作收录了从宇宙世纪0079年开始的“一年战争”到0087年的“格林普斯战役”。玩家一开始要在Normal和NT中自创驾驶员，前者是新手向，初期能力高成长低，而且不能使用NT机体；而后者是初期低成长高，并可使用NT机。自创角色后，玩家需控制自创的驾驶员从联邦/吉翁中选择一方加入，参加一年战争，操作机体在战场上去打败敌人，以获得性能更强的新机体。一年战争结束后，玩家又得选择加入提坦斯或幽谷，再次参加战争。本作的武器系统分为主武器和副武器，在战斗时还可切换武器，不同的机体装备不同的武器。本作还加入了《Z高达》中的辅助飞行装置，陆战机体将借由辅助飞行器而进行空中战，也增加了不少游戏乐趣。战斗结束后，会根据消耗时间、血量、击毁数目来进行评价，机体可以得到一定点数用来改造，获得更强的性能，如果能在全部任务中获得S评价，将会追加新的隐藏关。





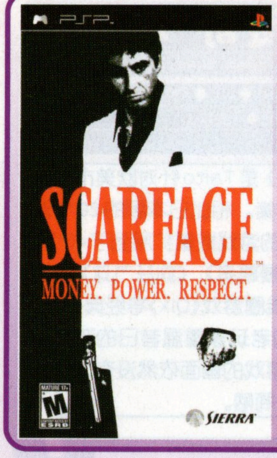


画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

疤面煞星 权力.金钱.威望

Scarface: Power. Money. Respect

◆Vivendi Games◆ACT◆2006年10月8日◆美版
◆1~4人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年11月17日（欧版）



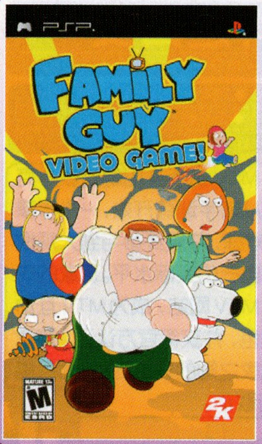
本作是一款由同名经典黑帮题材影片《疤面煞星》改编，并且融合了回合制策略元素与即时射击元素的游戏，战斗模式有点类似于《GTA》和《伦敦黑帮》。故事背景设定在1983年的迈阿密，玩家可以单独进行有故事情节的单人模式，也可以通过无线网络与其他最多三名玩家进行联网游戏。

7

家庭伙伴

Family Guy

◆2K Games◆ACT◆2006年10月16日◆美版
◆1~2人◆29.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年12月1日（欧版）



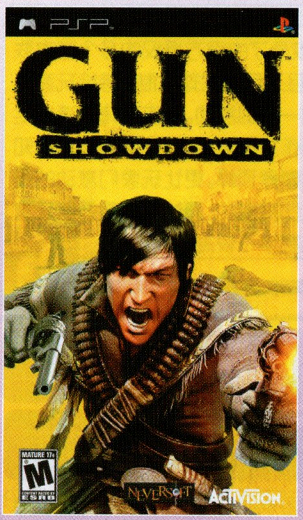
由同名喜剧动画改变的本作是一款采用卡通渲染制作的动作冒险类游戏。游戏中，玩家将以第三人称视角来扮演这个家庭中的各个成员，完成他们各自的故事，体验原作荒诞搞怪的故事情节。游戏卡通渲染的画面非常出色，而Peter、Brian和Stewie这三名个性鲜明的主人公恶搞的演出一定会让你笑到喷饭的。

4

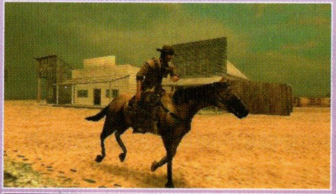
推荐度 8 荒野神枪 摊牌

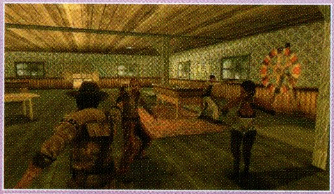
Gun Showdown

◆Activision◆ACT◆2006年10月10日◆美版
◆1~6人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年11月3日（欧版）



本作是一款西部风格动作射击类游戏，故事讲述了成长于密苏里河源头附近的蒙大拿山区的科尔顿·怀特的传奇经历。本作在保留家用机版中的全部动作要素的基础上做了加强，保留了家用机版的游戏内容，并针对PSP的机能推出了全新的任务并加入连线对战模式。单人模式是以任务制方式来推动剧情发展，特色技能"子弹时间"也依旧存在。每关的任务中都有明确的任务提示，关卡与关卡之间还有大量即时演算的过场动画交代剧情。游戏最有意思的部分还在于一个纸牌小游戏，玩家可以与其他游戏中的人物进行一场纸牌赌钱游戏。本作推荐给所有喜爱西部风情的玩家。



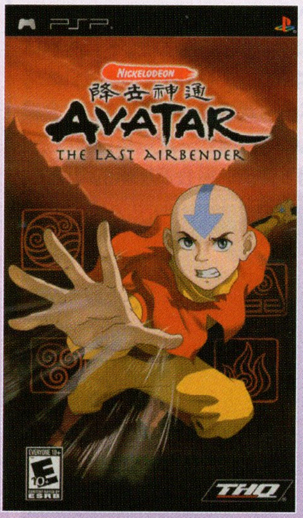


画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7 降世神通 最后的空气大师

Avatar: The Last Airbender

◆THQ◆ACT◆2006年10月10日◆美版
◆1人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年2月9日（欧版）



这是一款跨平台的动作冒险游戏，以美国尼克国际儿童频道热播的动漫电视系列片《降世神通》为蓝本开发。游戏讲述的是一个神秘的东方冒险故事：传说中世界的力量是由水、土、火、空气四个强大的民族组成，四个民族的首领都拥有操控自然元素的能力。千年之后，在南极还幸存着一个水族部落。水族勇士们从一个巨型的冰山洞穴里救出一个12岁男孩。他们发现原来男孩就是失踪已久的神通。于是大家唤醒了神通，踏上了拯救人类的道路。游戏画面和人物造型比较像东方水墨画，除了一般武打动作以外，游戏中还提供了丰富的高级动作，运用组合键来发动，例如龙卷风、沙尘暴和空气旋等气功招式。



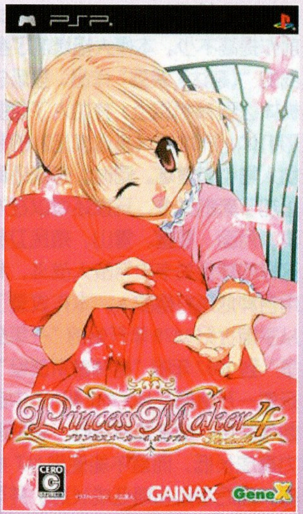


画面 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 7 美少女梦工厂4 携带版

プリンセスメーカー4 ポータブル

◆GeneX◆SLG◆2006年10月12日◆日版
◆1人◆4800日元◆15岁以上
◆备注：无

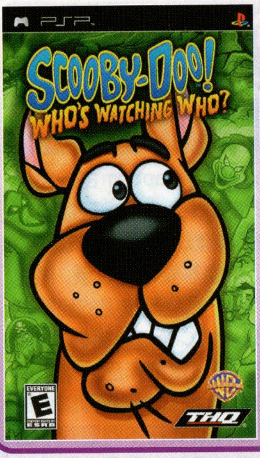


历经八年时光，曾经深入人心的女儿育成类游戏《美少女梦工厂》系列的第4作终于登场了。经过了PS2、PC等平台后4代终于也移植到了PSP上。本作继承了前几作的多结局、多剧情的传统，丰富的CG图也为游戏增添了收集的乐趣。本作移植到PSP上后，追加了30多个主人公与朋友间发生的相关事件。例如"与朋友游泳"和"与朋友去温泉旅行"等事件。同时还增加了本作FANS最关心的"与魔界和解"事件，可谓是了却了大家的心愿。游戏进行方式当然维持系列一贯的作风，各位"爸爸"们仍然可以通过安排女儿去学习和打工，来为她决定未来的人生。





画面 ★★★★☆ 系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆



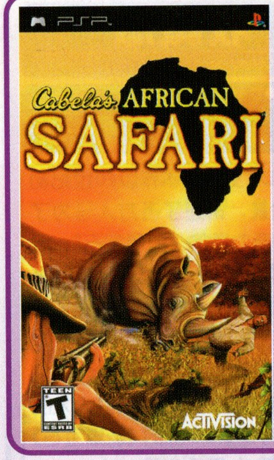
史酷比！谁在看谁？

Scooby Doo! Who's Watching Who?

◆THQ◆AVG◆2006年10月16日◆美版
◆1～4人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：2006年11月17日（欧版）

以人气大狗史酷比"为主角的冒险游戏，游戏中，史酷比以"幽灵杀手"的身份，面对各种各样的幽灵，并要解决各种各样的谜题，活用道具会使解谜和对付幽灵变得轻松。驾驶任务中反应迟钝的货车等诸多不足凸现了游戏的问题。不过游戏对于原作的气氛烘托得很好，喜爱动画原作、喜欢史努比的玩家应该会喜欢上本作。

6



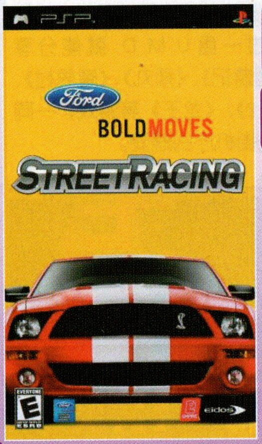
坎贝拉的非洲狩猎

Cabela's African Safari

◆Activision Value◆ACT◆2006年10月17日◆美版
◆1人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：无

一款以狩猎为主题的游戏，本作将带领喜欢打猎的玩家来到美丽的非洲大草原进行狩猎。这里能提供给玩家猎杀的动物都是极具非洲特色的，比如非洲象群、非洲犀牛、非洲狮子等。由于狩猎难度的提高，游戏中还会提供更多的枪械道具来帮助玩家适应在这个特殊环境中打猎，对打猎感兴趣的玩家可以尝试一下本作。

6



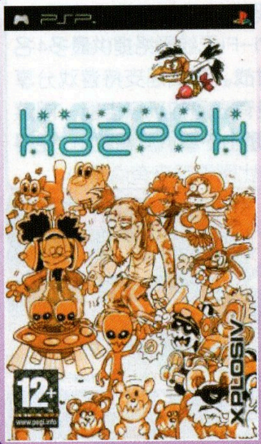
福特街头赛车

Ford Street Racing: LA Duel

◆Eidos Interactive◆RAC◆2006年10月17日◆美版
◆1～4人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：2006年11月10日（欧版）

作为一款跨平台游戏，本作的游戏画面有着不亚于掌机的素质，大量应用动态模糊画面来表现赛车的高速感。游戏赛道场景以美国洛杉矶城市为背景创作，节奏紧张刺激，是一款素质不错的赛车作品。本作还提供了18款福特汽车公司官方授权的车型，配合强大的改装系统，让你驾驶由自己配置的爱车奔驰在赛道上。

7



极限派对

KAZooK

◆Xplosiv◆PUZ◆2006年10月20日◆欧版
◆1人◆39.99欧元◆12岁以上
◆备注：无

本作是一款由英国游戏公司开发的休闲类的小游戏集合作品。游戏中看似很简单的东西但是却能带给玩家一丝疯狂。不同于常见的小游戏集合，本作处处充斥着黑色讽刺味道，场景里面也包含着形形色色的僵尸、外星人、地球人。这款游戏集合一共收集了30款风格迥异的小游戏，很多隐藏要素需要玩家自己去探索。

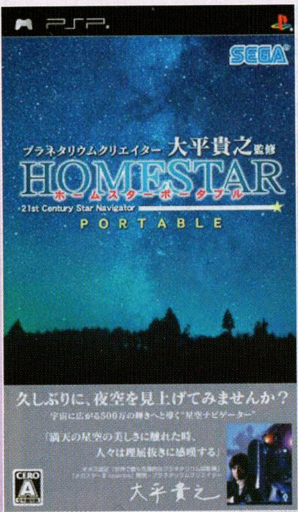
4

家庭星空 携带版

ホームスター・ポータブル

推荐度 **6**

◆SEGA◆ETC◆2006年10月19日◆日版
◆1人◆3124日元◆全年龄
◆备注：无



"家庭星空"原是星空投影仪"MegaStar II cosmos"的制造者大平贵之先生与SEGA Toys联手推出的一款家用星空投影仪。PSP版的《家庭星空》为该投影仪的掌机软件版本，其中收录了多达500万颗星星的资料。除了能够将本空间内的星星全部展现在大家面前外，甚至还能跨越时间的界限将远古或未来的星空模拟出来。游戏中还设有"幻想影院"模式，其中可以了解到一些关于星星的典故。本作还对应PSP专用GPS接收器，通过接收器，游戏会自动检测到玩家当前的所在位置，并将该位置能观测到的星空展呈现出来。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

天地之门2 武双传

天地の門2 武双伝

推荐度 **7**

◆SCEJ/Climax◆A·RPG◆2006年10月19日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：2006年10月19日（中文版）



PSP原创A·RPG《天地之门》的续作。游戏在进行方式上和前作有较大的区别，换成了任务制，玩家需要在武赖局中不断接受委托才可以推进剧情。游戏中的委托十分丰富，但遗憾的是内容上比较千篇一律。本作的战斗系统和前作基本相同，自由组合武艺录打出一套连续技的设定颇为爽快。主人公在使用的武器种类上比前作得到了提升，不同武器的性能各不相同，之间存在着相克关系。本作的新要素之一就是玩家可以在武赖局中更换同行的同伴，不同的同伴在攻击手段上也不尽相同。游戏还同步推出了中文版，方便了国内玩家体会游戏的剧情。





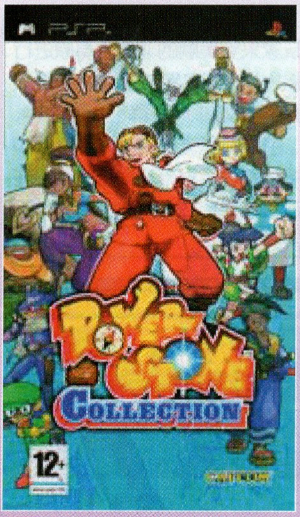
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 7

能量宝石 收藏版

Power Stone Collection

◆ Capcom ◆ FTG ◆ 2006 年 10 月 20 日◆欧版
◆ 1～4 人◆ 29.99 欧元◆ 12 岁以上
◆备注：2006 年 10 月 31 日（美版）/2006 年 11 月 30 日（日版）



移植自DC主机的本作以20世纪初的世界为背景，讲述了各方人马为了追求拥有神奇力量的"能量宝石"，展开的一场激烈的冒险寻宝大战。游戏采用全3D画面，是一款类似街机通关游戏的格斗作品，允许玩家使用场景中的各种道具来击打对手，采用分组或是各自为营的战斗方式进行的4人大乱斗。本作同时收录DC上的《能量宝石》与《能量宝石2》两款作品，以PSP的3D图形处理能力来重现原作的面貌，并可透过Wi-Fi无线网络提供最多4名玩家联机对战。游戏还支持游戏分享功能，让没有光盘的玩家也能一同游玩。遗憾的是由于掌机屏幕较小，使得游戏中人物比例看起来有点偏小。





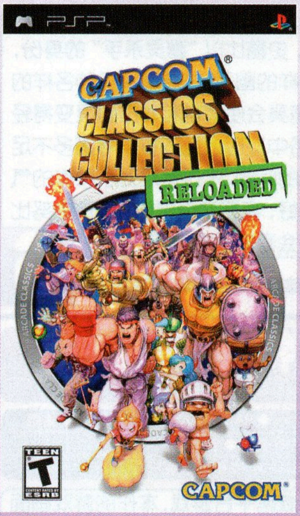
画　面 ★★★☆☆
音　乐 ★★★☆☆
系　统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

Capcom 经典合集 Reloaded

Capcom Classics Collection Reloaded

◆ Capcom ◆ ETC ◆ 2006 年 10 月 24 日◆美版
◆ 1～2 人◆ 29.99 美元◆ 13 岁以上
◆备注：2006 年 11 月 10 日（欧版）



超过15款来自Capcom的经典街机游戏大作完美收录，带给玩家曾经在街机厅的那种激动感觉。游戏历史、原画、技巧、密集等要素全收录，再加上各种针对PSP机能及按键的独特设定，如果你是一个Capcom街机FAN，那就没有理由错过这款作品。本作提供3种不同的画面模式，玩家可以根据喜好选择，三种模式在不同游戏下的效果各异。本作还加入了多人联机模式，尤其是支持游戏共享的机能，让你与好友通过一盘UMD就能分享《1943》、《西游记》、《须丸》、《魔界村》、《战场之狼 2》、《龙王》等游戏，一同回味当年在街机厅的感受。





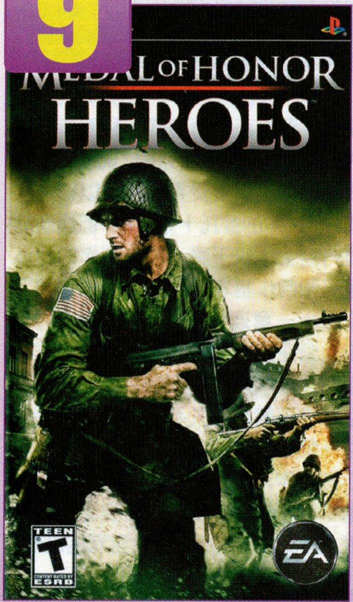
画　面 ★★☆☆☆
音　乐 ★★☆☆☆
系　统 ★★☆☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 9

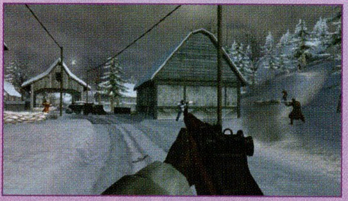
荣誉勋章 英雄

Medal of Honor: Heroes

◆ EA ◆ FPS ◆ 2006 年 10 月 20 日◆美版
◆ 1～8 人◆ 39.99 美元◆ 13 岁以上
◆备注：2006 年 11 月 24 日（欧版）/2007 年 2 月 8 日（日版）



著名FPS游戏登陆PSP平台的第一作，该系列在各机种以及PC上都有不错的表现。游戏的关卡都是为PSP平台精心设计，玩家可以体验全新的单机游戏部分。游戏中玩家要扮演一名士兵和自己的队友们一起在二战期间多个著名战役中浴血奋战，任务包括寻找指定物品、占领据点和用炸弹摧毁目标等几种基本模式。游戏中团队合作精神非常重要，孤胆英雄在战场上吃不到任何甜头。更能体现小组配合的模式当然是游戏的联机部分。通过热点联入官方服务器后可以和世界各地的玩家一起游戏。联机部分又包括组队战、多人混战、夺旗、守据点等6种不同的模式和15个风格迥异的地图，最多可以和32名玩家同时对战，使用局域网连接可以和最多8名玩家一起游戏。对战时玩家选择自己所属阵营和使用的武器，可以做一名百万敌军中取军官性命的狙击手，也可以做一名冲锋在最前线的反坦克步兵，根据不同的兵种游戏也提供了多种按键组合供玩家选择。国内玩家因为网络限制PING值稍高，但对游戏流畅性影响不是非常大，有条件的玩家可以选择速度较好的服务器体验多人混战的乐趣。另外值得一提的是针对PSP掌机按键特点，游戏提供了多种操作方式供玩家选择，如果玩家有家用机上玩FPS游戏的经验就可以在短时间内熟练游戏的操作。







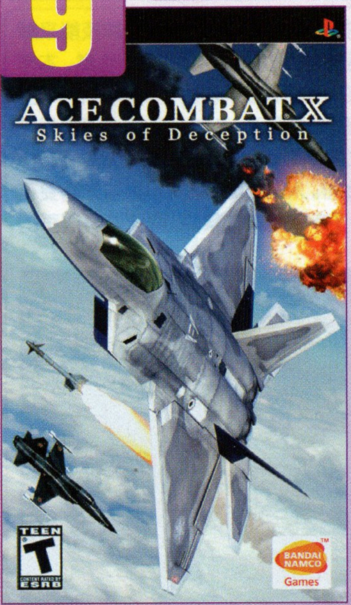
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

皇牌空战 X 诡影苍穹

Ace Combat X：Skies of Deception

◆NGBI◆SLG◆2006 年 10 月 23 日◆美版
◆1～8 人◆39.99 美元◆13 岁以上
◆备注：2006 年 10 月 26 日（日版）2006 年 11 月 17 日（欧版）



作为PS系列主机上最出色的空战模拟游戏，登陆PSP版的本作也继承了系列一贯"皇牌"的素质。游戏依旧采用了完全独立的剧情，讲述了一场由劣势打起的保卫祖国、收复失境的自卫反击战。藉由PSP出色的3D图形处理性能，游戏中呈现出不亚于家用机的全3D画面和即时渲染动画效果，描绘出细致的战斗机机体与广阔的场景地形。本作继承了系列传统，收录了包括F-22、F-15S、S-32等取材自现实世界的真实战斗机，以及XFA-24A、XFA-27等各种原创机体。并且还会有空中要塞"Gleipnir"这种具备雷达与可见光双重隐形功能的强大武器，有着压倒性的实力。与这种大型BOSS对抗，也是游戏中的一大乐趣。本作在游戏系统上还进行了大幅改进，新加入的"战略人工智慧系统"能够使游戏剧情的发展跟随玩家对关卡的选择发生相应的变化，从而发生不同的结局，充分增强了游戏的耐玩性，剧情2D CG还专门请来了STUDIO 4°C担纲制作，油画一般的风格加上全程语音演绎这场战争史诗，看起来实在是魄力十足。另外，凭着PSP无线网卡这一方便的硬件设计，本作还加入了丰富的联机模式。玩家可以相互独立进行空中缠战，也可以配合分组进行一场爽快战斗。





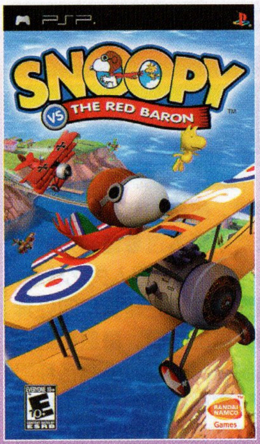


画面 ★★★★★　音乐 ★★★★★　系统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★★

史努比大战红男爵

Snoopy vs The Red Baron

◆NBGI◆STG◆2006 年 10 月 24 日◆美版
◆1～6 人◆29.99 美元◆10 岁以上
◆备注：无



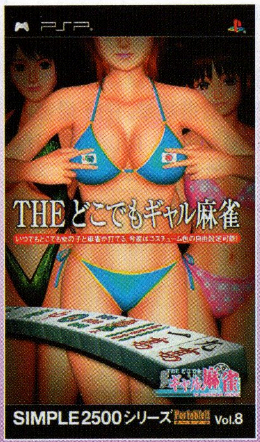
NBGI取得已故漫画大师查尔斯舒尔茨的遗族授权后，跨平台制作的首款以史努比为主角的游戏。游戏中，史努比梦到了自己成为了第一次世界大战的飞行员，与号称"红男爵"的德意志王牌飞行员及其部下展开战斗。游戏的战斗激烈火爆，除了50个单人任务外，还有多人合作以及多人混战的联机模式。

7

SIMPLE2500系列 携带版 Vol.8 随时随地美少女麻将

SIMPLE2500シリーズ ポータブル!! Vol.8 THE どこでもギャル麻雀

◆D3 Publisher◆TAB◆2006 年 10 月 26 日◆日版
◆1 人◆2500 日元◆17 岁以上
◆备注：无



PSP上首款、也是目前惟一一款"清凉视觉"系的麻将游戏，游戏以露天温泉、热带丛林等美丽场景作为舞台，与三个容易让人喷鼻血的泳装美少女进行二人麻将。游戏追加了自由设定少女们泳装颜色等要素，可以通过对话、赠送礼物等方式提升美女们对你的好感度。好感度升高的话，还可以多角度地欣赏美女。

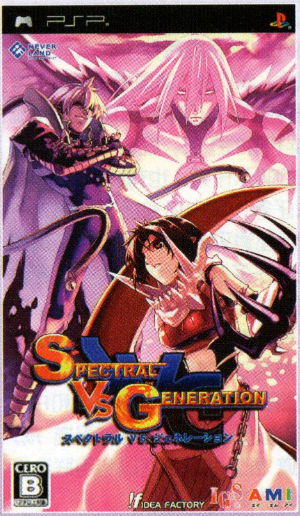
6

推荐度 6

鬼魂力量 VS 混沌时代

スペクトラル VS. ジェネレーション

◆Idea Factory◆FTG◆2006 年 10 月 26 日◆日版
◆1～2 人◆4800 日元◆12 岁以上
◆备注：无



本作是将IF著名"永无大陆"世界里的两大系列——《鬼魂力量》与《混沌时代》的10名人气角色齐聚一堂，展开激烈对决的对战游戏。游戏中，所有的角色都在为夺取所谓的"伟大力量"而不断战斗。游戏设有街机模式、生存模式和练习模式三种玩法，通过简单的按键组合就能使出多样的连续攻击，只要不断地战胜对手发展剧情模式，就能解开封印的力量并发现"伟大力量"的真相。对比街机版，本作继承了PS2版追加的新系统爆炎觉醒和剑魔连斩，通关后还能追加一些隐藏的要素。而通过PSP的通信对战机能，玩家更能选择自己喜欢的角色和朋友进行对战。





画面 ★★★★☆　系统 ★★★☆☆
音乐 ★★★☆☆　耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 8

漫画英雄 终极联盟

Marvel: Ultimate Alliance

◆Activision/Vicarious Visions◆A·RPG◆2006年10月24日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年12月1日（欧版）



本作堪称集合欧美人气漫画角色的动作游戏大作，在画面、音乐及游戏性等各方面都有着不错的表现。游戏共收录了140名知名漫画角色，采用原创剧情将各个人物、各种事件巧妙地编织在了一起，而游戏剧情本身也是起伏跌宕，看起来如同欧美大片一般。作为一款多平台游戏，开发小组为本作还特意制作了超长的3D CG剧情动画，效果绝对能与好莱坞大片的画面相比。而游戏本身的图像引擎也是相当出色，各种火焰、爆炸的感觉以及人物、场景细节的刻画都非常到位。值得一提的还有本作的游戏系统。关卡中将会同时登场四位角色，而玩家可以在这四名角色中随意切换，其他几名则会根据玩家下达的指令由AI操作。游戏中玩家必须利用不同人物的各种特殊技能来解决关卡中的一些迷题，从这点上看还有些类似角色扮演游戏。当然，本作最大的戏分还在于动作部分，爽快的打击感玩起来也是让人停不下手。由于系统方面的原因，游戏在操作上也就略显复杂。不过这些组合键操作往往都集中在视点、地图移动上，因此并不影响游戏本身的打击感。另外，本作的隐藏要素与联机模式也十分出彩。人物、服装收集起来可是需要花一番功夫的，而支持线上联机也成为了本作的又一卖点，喜欢欧美漫画的玩家不容错过。







画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 8

忍道 焰

忍道 焰

◆Acquire◆ACT◆2006年10月26日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆15岁以上
◆备注：无



《忍道》系列"是忠于真实忍术的动作游戏，以完成各种任务来推动游戏的进程。本作的"诸国漫游模式"为主要进行模式，玩家要做的就是完成80多种不同的任务。既有考验玩家潜入技巧的暗杀任务，也有护送、运输、等特殊任务，其中还包括了将敌人一个不留全部消灭的"全灭"任务。玩家能在完成任务的过程中积累一定经验值，不仅能让玩家使用的角色成长，更可以逐一开启本作里那30多名隐藏角色，厂商为这些角色准备了丰富的必杀技。值得一提的是，本作更能和PS2版的《忍道》进行连动，拥有《忍道 戒》和《忍道 匠》的玩家可以利用联动来增加新的游戏乐趣。





画面 ★★★☆☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 6

天堂之愿

ヘブンズウィル

◆Taito◆ACT◆2006年10月26日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

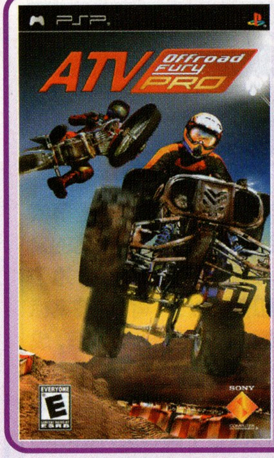


本作是一款以"逃脱"为主题的生存类动作游戏。故事的背景设置在未来，主人公泰斯原本过着普通人的生活，却遭遇一次意外而陷入失忆状态，玩家需要操作他在谜之建筑里四处奔走并寻找每一层的出口。每层都给玩家限定了逃脱时间，同时设有各种陷阱和敌人，玩家必须排除这些干扰迅速逃离。游戏拥有非常独特的合作系统，主角在冒险的过程中会遇到被称作"EO"的同伴，这些同伴各自附带不同的能力，包括战斗、辅助、搜索等，玩家只要能够找到他们就可以令其加入队伍，让战斗变得简单。由于最多只允许三名EO加入队伍，所以如何组合EO人员是游戏的策略性体现。





画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★☆☆ 系统 ★★★☆☆ 耐玩度 ★★★☆☆



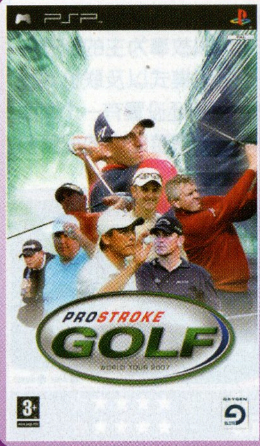
沙滩机车赛 专业版

ATV Offroad Fury Pro

◆SCE/Climax◆RAC◆2006年10月26日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无

想不想在野外上来上一场刺激的四轮驱动越野摩托赛呢？那么由Climax献上的本作将是你最佳的选择。游戏中玩家将驾驶四轮驱动越野摩托和越野车在崎岖不平且泥泞不堪的赛道上驰骋，穿越山地、雪地、田野等各种环境地形，而且有多达24种以上的机车等你选择。游戏支持无线联机对战，可以与好友一同较量一番。

6



职业高尔夫 世界巡回赛 2007

ProStroke Golf: World Tour 2007

◆Oxygen Interactive◆SPG◆2006年10月27日◆欧版
◆1～2人◆39.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年12月14日（美版）

本作中，玩家将会与英国等著名高尔夫选手一决高下，而且这些球员资料都来自于经过授权的真实数据，你将会在球场上见到泰戈乌兹等顶尖级选手，并与他们较量一番。游戏的画面非常出色，藉由PSP强大的3D处理机能，游戏精细地刻画了球场的草坪、湖面以及树林等景物，通过细节的刻画给玩家更强的游戏代入感。

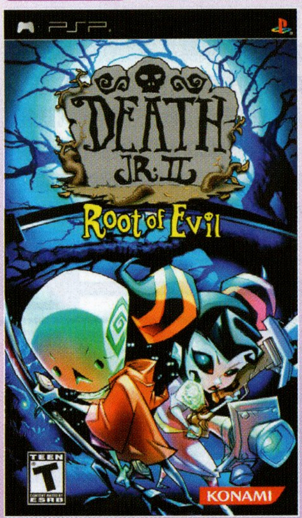
4

推荐度 7

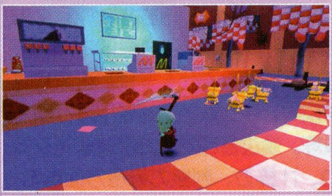
小死神2 邪恶本质

Death Jr. II: Root of Evil

◆Konami◆ACT◆2006年10月31日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：无



作为PSP首个公布的原创ACT游戏的续作，游戏中不仅可以使用前作主人公小死神，还加入了和他青梅竹马的女性角色潘多拉。故事讲述了在魔法学校组织的一次历史考察中，小死神和潘多拉无意中将终极恶魔释放出来，为了阻止恶魔和他的同伙，小死神和潘多拉不得不再度踏上冒险的旅程。在单人故事模式中，玩家将可以从小死神和潘多拉中任选一位作为主角在玩具墓地、饼干屋、军事基地和工厂等游戏舞台中展开冒险。数十种新加入的共通武器和角色专用武器让本作的战斗变得更加火爆，当然里面也不缺乏炸弹老鼠这种猥琐的玩意儿。另外，如果有条件联机的朋友还可以利用Wi-Fi功能在故事模式中进行协力战斗。





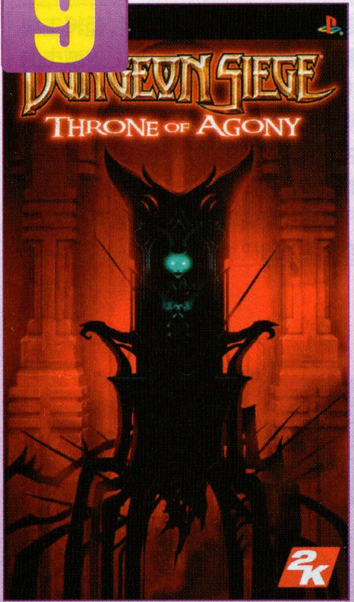
画面 ★★★★☆
音乐 ★★★☆☆
系统 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆

推荐度 9

地牢围攻 痛苦王座

Dungeon Siege: Throne of Agony

◆Take-Two Interactive◆A·RPG◆2006年10月30日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月2日（欧版）



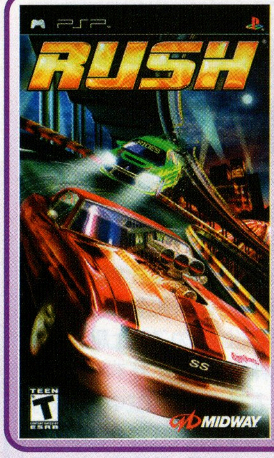
《地牢围攻》系列"是在欧洲大受欢迎的动作角色扮演游戏，而本作正是基于这个系列开发的一款全新的外传性质作品。这款正统的欧美A·RPG作品，为广大玩家展现出了一个阴暗的刀剑与魔法的神奇世界！本作拥有全新的人物和全新的设计，以及非线性的单人战役模式，同时支持Ad Hoc网络模式的合作模式和对抗模式。游戏按照正统的美式A·RPG方式进行，在游戏初期，玩家要从三种初始职业中选出一种来开始游戏，这里不得不提下本作丰富的职业系统，游戏中一共有3个角色，每个角色代表了一种职业，当每个职业到30级后可以转职为英雄职业，再升到60级后可以转职为传奇职业。每种职业都有不同的华丽战斗技能，通过杀敌还可以获得新技能和升级各种素质点数。除此之外玩家在城镇中还可以雇佣一名同伴帮助自己杀敌或是治疗。本作中所拥有的丰富的装备是游戏的一大特色，物品系统与《暗黑破坏神》差不多，有着极其严密的物品获取规则，玩家需要通过击倒各种怪物来获得装备。本作还采用了在"A·RPG"比较流行的纸娃娃系统，玩家装备上新装备后，人物外观会发生变化。另外本作还可以跟已经发售的电脑游戏《地牢围攻2 破碎世界》联动，通过输入密码的方式还能获得专属装备。







画面 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆
系统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆



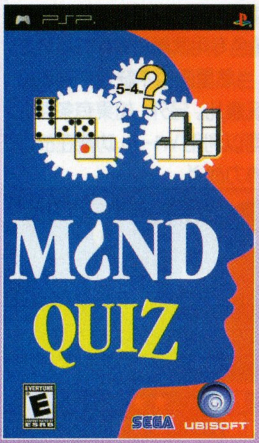
Rush

Rush

◆Midway ◆RAC ◆2006年10月30日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年11月17日（欧版）

本作为玩家呈现原汁原味的疯狂跳跃、高空特技表演以及街头赛车等爽快的飚车感觉。本作拥有原创的表演竞技场，玩家可以在此进行各种特技表演。通过各种模式获得的金币奖励，可以在游戏中开启各种隐藏要素，游戏中将出现超过36种授权的交通工具，另外本作还拥有支持Wi-Fi功能的联机模式。

7



智力问答

Mind Quiz

◆SEGA/Ubi Soft ◆PUZ ◆2006年10月31日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2006年11月17日（欧版）

乍一看还以为这是一款不知名的益智游戏，而实际上这是日版《脑力锻炼器 携带版2》的英文化版本。除了语言的不同，游戏内容基本与日版没有什么差别。玩家身处在一所学校中，在女教师的指导下进行脑力方面的锻炼。通过各种问题的限时解答来提高记忆力、计算力、判断力等各方面能力，并通过综合测试来计算自己的脑年龄。

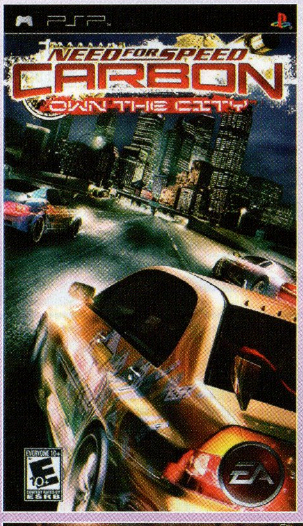
7

推荐度 8

极品飞车 卡本峡谷 城市争霸

Need for Speed Carbon: Own the City

◆EA ◆RAC ◆2006年10月31日◆美版
◆1～3人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2006年11月3日（欧版）/2006年12月21日（日版）



本作是《极品飞车》系列续作，玩家所扮演的主人公在一次交通事故中受伤，并且记忆变得模糊，而他的父亲和兄弟已在车祸中不幸身亡。为了找到记忆中印有类似于"鸟"的图案标志的肇事车辆，他再次坐上了赛车，成为了飚车党的成员。为了更快探清事情真相，他必须通过不断战胜对手来逐步占领城市的各个街区提升自己的影响力。在游戏中，玩家要在充满技术性的峡谷赛道上面对驾驶技术的极限考验。本作包含以故事为主的街道争霸模式、快速游戏模式以及联机对战模式，在PSP版中还设置有一个媒体播放中心，用来欣赏游戏中的视频和音乐。





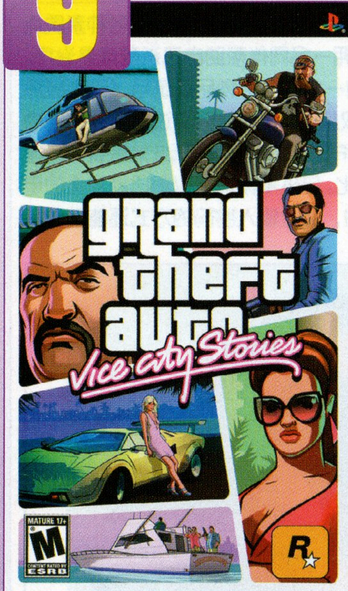
画面 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 9

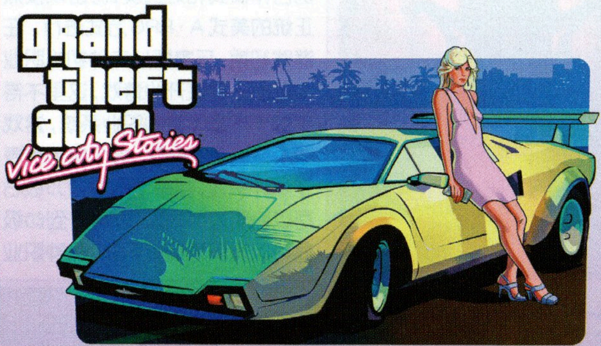
横行霸道 罪都故事

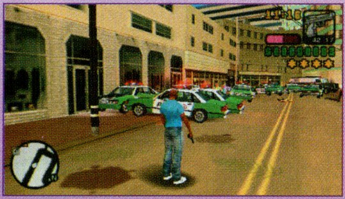
Grand Theft Auto: Vice City Stories

◆Rockstar Games ◆ACT ◆2006年10月31日◆美版
◆1～6人◆49.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年11月3日（欧版）



在欧美有极高人气的"《GTA》系列"登陆PSP平台的第二作，随着游戏引擎的改变，游戏画面风格比起以写实为目标的前作更倾向于卡通风格，色彩也更加鲜艳。游戏向家用机系统靠拢并加入了包括游泳和近身格斗技等多种新要素，车辆种类也更加丰富。该作以家用机作品《罪恶都市》中的罪恶之城作为舞台，这是老玩家们熟悉的城市，故事发生的时间有别于原作，制作小组针对城市做了细致的改动，因此，在这里可以看到一个新的"罪恶之城"。它的发展资源来自于犯罪力量间的毒品交易。虽然外表随处可见的建筑将这个城市点缀得如同繁华的大都市一般，但这一切却来源于犯罪与背叛。游戏仍然讲述的是在这个充满暴力的城市中发生的黑帮故事，虽然老套，但将主线串联起来的一系列任务每个都非常精彩，没有过多的重复，加上对城市的探索，让人能一直保持游戏的乐趣。并且游戏中有丰富的支线任务，如警车、出租车、消防车等不同的车辆都有各自的独特任务，达到高等级后难度大幅提升，而通过后的奖品也非常诱人。游戏中的电台也是"《GTA》系列"独有的特色之一，九个电台风格各不相同，玩家一定能找到自己喜欢的音乐，在这华丽喧嚣的城市中，开着超酷的跑车在优美的音乐中迎着月亮奔驰有着其他任何游戏中也不能体会到的快感。







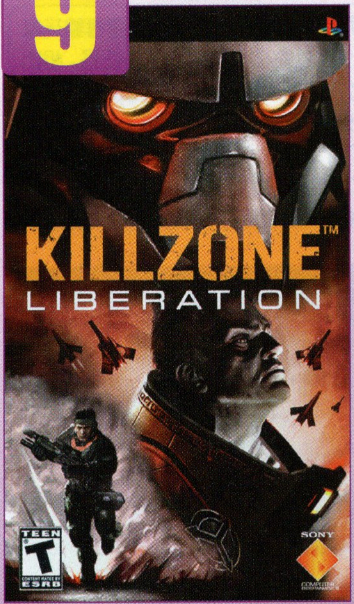
画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★★ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★★

推荐度 **9**

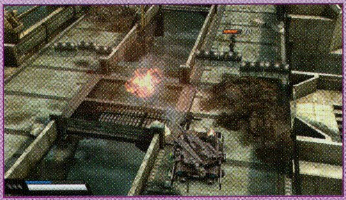
杀戮地带 解放

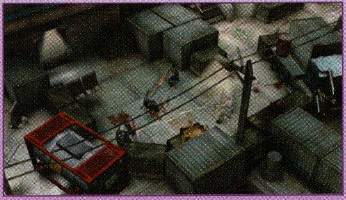
Killzone：Liberation

◆SCEA ◆ACT ◆2006年10月31日◆美版
◆1～6人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年11月3日（欧版）



当年Sony在家用机平台上以《光环》杀手"为目的而开发的第一人称视角射击游戏。在登陆PSP平台时，游戏并非采用系列传统的第一人称射击类型，而是根据PSP的特点转变成新的第三人称动作射击类型，从第一人称到俯视角度，玩家可以很方便地总览整个战场局势，从而快速地作出战斗指示，大大提高了游戏的战略性。游戏依旧描写的是后现代的科幻世界中发生的战争故事，剧情上也是紧紧跟随着系列前作。游戏全篇充满穿着密封装甲的军队，在钢筋水泥或沼泽迷林中浴血穿行，开场大气的CG动画，让人有深入战场的紧张感，并且战争的残酷也在一抹挥舞着的残旗上表现得恰倒好处。游戏流程并不长，只有4个章节16关，简单难度几个小时便可以轻松通过。游戏中出现的武器种类丰富，不过想要获得这些强力武器，玩家必须收集到战场中的隐藏物品才行。联机方面也是本作的强项，可以邀几个好友共同挑战提高难度的关卡或进行死亡对战、组队战、夺旗战等游戏模式，小队冲锋和孤胆英雄可是有着完全不同的乐趣。本作还提供包括射击记分牌、规定时间通过特定线路、在规定地点按放炸弹等挑战任务，高分通过才可以取得游戏的多种隐藏要素，喜欢收集的玩家一定要发挥实力通过这些颇有难度的模式。





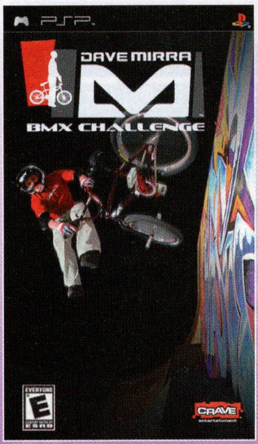


画 面 ★★★★☆　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

戴夫·米拉自行车越野挑战赛

Dave Mirra BMX Challenge

◆Crave ◆SPG ◆2006年11月2日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2007年4月20日（欧版）



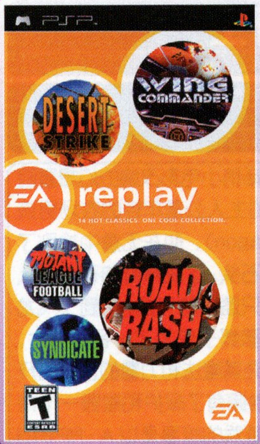
本作是一款由戴夫·米拉（DAVE MIRRA）冠名的自行车游戏，本作里玩家将要自创一名角色和自行车世界冠军扮演戴夫·米拉进行挑战，通过不断的努力攻克17个关卡、9个赛场。最终和戴夫·米拉在赛场上来一次面对面的较量。另外本作也支持PSP的Wi-Fi功能，可以和朋友们一起联机对战。

4

EA经典游戏合辑

EA Replay

◆EA ◆ETC ◆2006年11月14日◆美版
◆1～2人◆19.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月23日（日版）



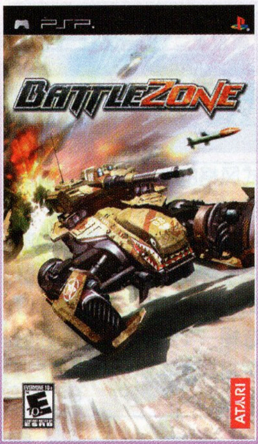
作为全球最大、最老牌的游戏软件商，EA曾经推出过的经典作品绝不算少。尤其是在电子游戏业界启蒙的时候，无数街机游戏伴随着第一代游戏玩家的成长。本作正是将那些经典作品再次推上掌机平台，看着《暴力摩托》、《丛林风暴》这些老式经典游戏跳跃在PSP宽屏上，让你透过掌机再次体会曾经的那份激动。

4

战争地带

BattleZone

◆Atari ◆ACT ◆2006年11月6日◆美版
◆1～4人◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年2月6日（欧版）



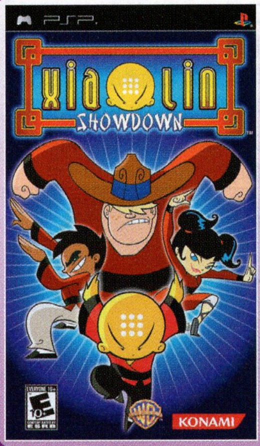
玩家在游戏中将驾驶军事高机动性的坦克与敌人在封闭的战斗场景中进行战斗。本作中共有八种风格独特的自定义团队用战争工具以及大量的高能量武器，并且设有团队模式，支持最多四名玩家通过Wi-Fi进行对战。除此之外，游戏官方网站还会提供诸如玩家新闻、排行榜以及自定义游戏地图等内容的下载包。

7

少林决斗

Xiaolin Showdown

◆Konami ◆ACT ◆2006年11月14日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：无



本作是一款3D卡通渲染的ACT游戏，取材自华纳兄弟公司的同名动画系列。虽然改编自美式卡通，但游戏的音乐和故事背景仍然带有浓烈的中国风味。玩家可以使用Omi、Kimiko、Raimundo以及Clay四个风格各异的角色与全世界的恶势力进行战斗。通过击败敌人和收集物品来提供魔力保护"武神宫"。

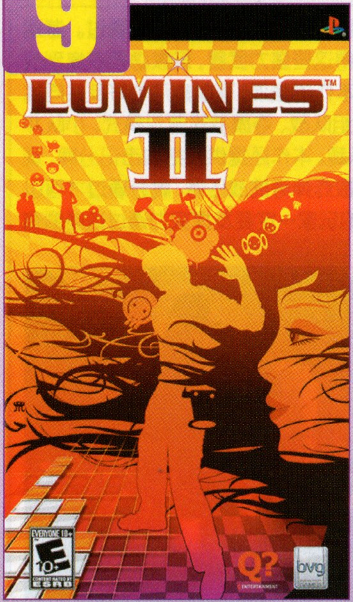
7

推荐度 9

Lumines II

Lumines II

◆Buena Vista Games/Q◆PUZ◆2006年11月6日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆10岁以上
◆备注：2006年11月17日（欧版）/2007年2月15日（日版）



由水口哲也所制作的风格另类的音乐益智方块游戏的第二作。在游戏中，你要将一个个由两种颜色组成方块摆放在版面内，让同种颜色的方块堆在一起形成正方形的，当扫描线扫过时便可将这些方块消除，在一个回合消除尽量多的方块才能获得高分。本作的操作类似前作，方向键可控制方块的移动和下落，而功能键则控制方块的旋转。游戏的模式很多，有挑战模式、电脑对战、时间挑战模式、方块模式和任务模式等等。挑战模式中提供了三个难度让你挑战自己的得分极限。电脑对战模式内则有10场和电脑的对决等着你，双方要比谁在一回合内消除的方块多。时间挑战模式内让玩家进行消除方块的挑战，在限定时间内尽量消除更多的方块。而方块模式和任务模式则要考验玩家的指挥，要用方块堆积成指定的形状，或是完成系统所给予的任务。相比前作，本作在游戏系统上进行了优化，提升了分数上限，并改进了操作，并在在耐玩性上下了很大的工夫。首先游戏的模式种类丰富了很多。其次游戏的皮肤种类一下子增加到了90几个，同时众多皮肤还要在某些模式里达成条件才能获得。最后是增加了评价系统。游戏还新增了众多皮肤，每个皮肤的风格都很有特色，效果也很华丽。而除了一贯的丰富光影效果外，有些皮肤还有动态的背景。







画面★★★★☆ 音乐★★★★★ 系统★★★★☆ 耐玩度★★★★☆

推荐度 6

龙骑士

Eragon

◆Vivendi Games◆ACT◆2006年11月14日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年11月24日（欧版）



以同名畅销小电影改编的幻想冒险游戏。游戏的主人公是年轻的农场男孩伊拉贡（Eragon），他在无意中拾到了一枚蓝色的石头，这块神奇的石头不久后孵出了一只蓝色的飞龙，得到了飞龙的帮助，男孩终于成为了一名龙骑士，而属于他的充满魔法和力量的冒险也开始了，只有他拥有了保护和摧毁一个帝国的力量。游戏的故事是以A·RPG的方式展开，除了丰富的格斗技和魔法外，还加入了终结技能、防御技能和独特的反击技能等许多新鲜的战斗方式，驾驭飞龙进行紧张而又刺激的空中战斗是游戏中必不可少的部分。另外本作将对应双人协力模式，以此来获得特殊的团队战斗奖励。



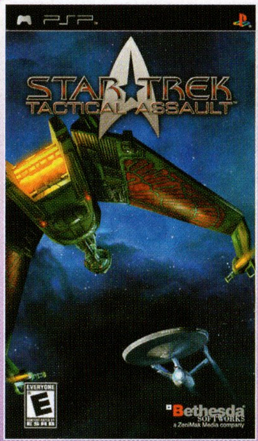


画面★★★★☆ 系统★★★★☆
音乐★★★☆☆ 耐玩度★★★★☆

星际迷航 战术攻击

Star Trek: Tactical Assault

◆Bethesda Softworks◆SLG◆2006年11月14日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：2006年12月1日（欧版）



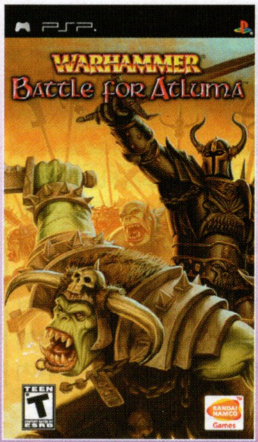
本作是一款非常正统的策略星战游戏，玩家将在游戏中指挥各式各样的星际战舰在宇宙中战斗。游戏支持多人战斗模式，玩家们可以互相对战也可以联合对付电脑势力。游戏场景丰富，总共有30个场景，每场战役包含有15个关卡，而每个关卡下设多个子关卡任务，每个子关卡又由多个支线内容组成。

推荐度 6

战锤 阿特路玛之战

Warhammer: Battle for Atluma

◆NBGI◆ETC◆2006年11月14日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：无



一款充满美式风格的卡牌游戏，故事框架取材于风靡欧美的PC游戏"《战锤》系列"，这也是该系列首次登陆掌机平台。游戏方式类似与著名卡牌游戏《游戏王》，游戏总共有6个种族供玩家选择，在游戏开始的时玩家需要先选择一个种族，然后巧妙利用手中的各类卡牌指挥大军横扫战场。

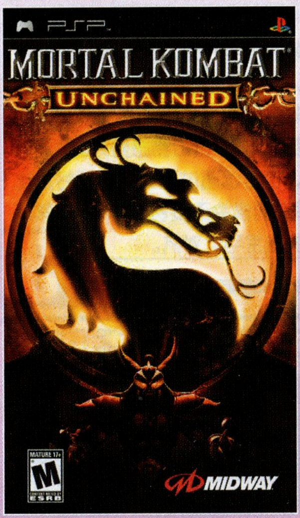
推荐度 7

推荐度 **8**

致命格斗 释放

Mortal Kombat: Unchained

◆Midway/JGI Entertainment◆FTG◆2006年11月15日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年11月24日（欧版）



基于2004年的《致命格斗 欺骗》制作的系列新作，个性的人物和血腥的战斗依旧是本作乃至这个系列的特色所在。来自于《欺骗》的片头动画更是堪称一流。游戏的模式很丰富，除了常规的对战模式，还有方块模式、棋盘模式等，令本作的可玩性大增。游戏的画面整体风格偏暗，应该是为了符合游戏的世界观。人物的刻画非常细致，角色的表情亦非常到位，动作也是相当流畅。备受争议、又给本作培养出众多FANS的血腥的终结技依旧在，无所不在的血腥也不仅仅出现在格斗模式中。战斗中的多层战场和陷阱场地，给游戏增加了不少的紧张和刺激。





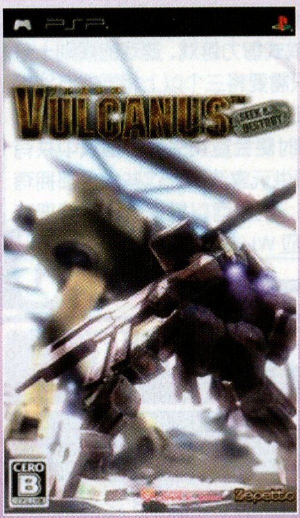
画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **6**

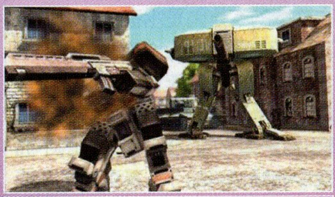
火山机甲

ヴルカヌス

◆Compile Heart/Zepetto Studios Inc◆ACT◆2006年11月16日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无

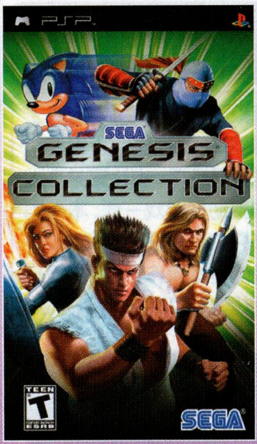


由韩国厂商制作的3D射击游戏，在此之前曾推出过韩文版。游戏结合了史实与幻想的元素，故事背景设定在第二次世界大战时期，但是战斗单位不是坦克与士兵，而是各种各样的机甲。游戏中，玩家驾驶着装备了先进武器的机甲置身于现实世界的战场，带领着自己的小队与敌人机甲部队展开激战。在战场上可以捡到不同的武器，随时可以更换。游戏采取任务制进行，任务分为防守与攻击两大类型，每场战役都有有着大量的敌我双方机甲登场。类似于《装甲核心》，游戏采用了机甲后视视点，对于机甲动作以及战况都有良好的表现，游戏画面则偏重于写实风格。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



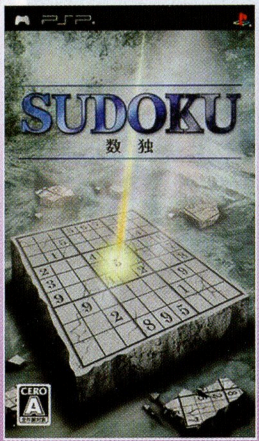
世嘉MD经典合集 收藏版

Sega Megadrive Collection

◆Sega◆ETC◆2006年11月16日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月7日（欧版）

世嘉展现当年硬派风范的作品，游戏收集了世嘉16位人气主机MD上28款脍炙人口的作品。著名的《索尼克》、《梦幻之星》、《战斧》、《忍Ⅲ》、《兽王记》等都会登场，在当时大受好评的"《海豚》系列"也在其中。更有MD版的《VR战士Ⅱ》等作品。是喜欢世嘉的硬派风格的玩家们不可错过的怀旧之作。

6



数独

SUDOKU 数独

◆Hudson◆PUZ◆2006年11月16日◆日版
◆1人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无

由Hudson为PSP推出的一款《数独》游戏。游戏中除了将数字1～9毫无重复地排列在纵横格子以及3×3大小的方格中的传统玩法，还增添了将1～16排列在4×4格子中的高难度玩法。玩家还能自由变换谜题出现时的背景和音乐。此外，碰到较复杂的谜题时，玩家还可以存储中断记录以便下次继续玩。

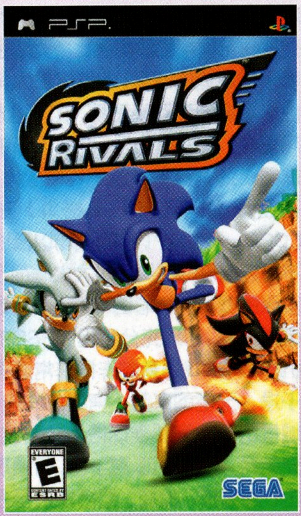
6

推荐度 **8**

索尼克 竞速者

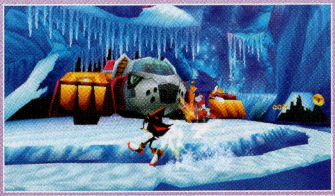
Sonic Rivals

◆SEGA◆ACT◆2006年11月16日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆全年龄
◆备注：无

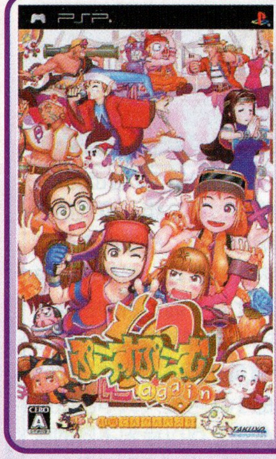


这只永远都在不停奔跑的蓝色刺猬再次出现在大家面前。本作《索尼克 竞争者》是由SEGA当初制作家用机PS2和NGC版的《索尼克 英雄》原班人马制作。在经过了前几作在NDS和各家用机上大刀阔斧的改革后，本作又回归了速度至上的系列原点。"爽快"，这词始终贯彻在本作中，制作小组很聪明地取消了《索尼克 英雄》那完全3D的画面，以PSP机能为基准，发挥最大限度制作了现在的画面，这种表现方式达到了速度与光影完美结合的程度，完全没有丝毫拖慢感。在这种画面下体验一流的速度和激烈的赛事，能使玩家能更好地体验本作。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆



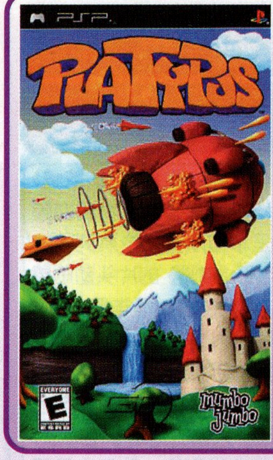
天秤彩球 2again

ぷらすぷらむ 2 again

◆Takuyo◆PUZ◆2006年11月16日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

本作是移至自Xbox上颇受好评的《天秤彩球》对战式智力游戏，游戏的规则十分简单，玩家只需要将三个以上相同的石头累计相连就可以消除，但是当天秤上的石头总重超过限制时便会宣布失败。游戏中共有12名角色可供玩家选择，这些角色都拥有各自的技能，玩家可以根据自己的需要选择。本作对应Wi-Fi双人对战。

5



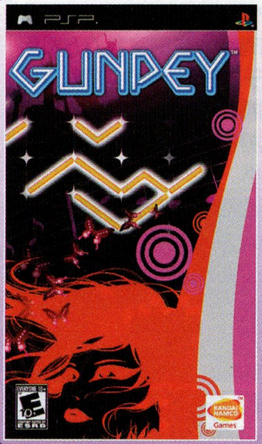
鸭嘴兽

Platypus

◆MumboJumbo◆ACT◆2006年11月16日◆美版
◆1～2人◆19.99美元◆全年龄
◆备注：无

童话一般的游戏画面，让你体味简单方式游戏的乐趣就是本作最大的卖点。游戏方式有点复古，采用横板飞行射击的方式进行，玩家作为一名维持世界和平的正义战士，整装出发，翱翔于天际，打击邪恶势力。游戏可以单机进行，也可以通过无线网络与好友比翼双飞，敌军有时候会改变各种阵容，当然玩家也有自己的法宝与之对抗。

3



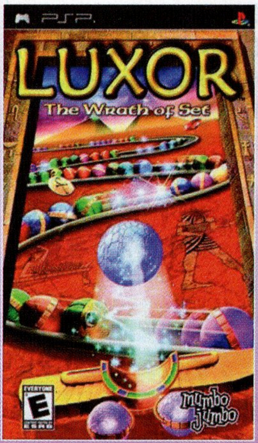
Gunpey-R

Gunpey-R

◆NBGI◆MUG◆2006年11月17日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年1月11日（日版）/2007年3月23日（欧版）

本作的游戏创意源自GB之父横井军平，而PSP版的本作则是由音乐游戏制作天才水口哲也在原作基础上大幅强化后推出的作品。简单、有趣的操作让玩家能轻松上手，再配合动感十足的音乐以及绚丽的画面更能体现出音乐与光的交融，让人玩的不亦乐乎。游戏中流畅地消除了一系列线条后能让人产生莫大的成就感。

7



卢克索 金字塔祖玛

Luxor: Wrath of Set

◆MumboJumbo◆PUZ◆2006年11月17日◆美版
◆1人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：无

根据非常火爆的益智游戏《印加古青蛙魔法 祖玛》改编的埃及金字塔版祖玛游戏，游戏方法很简单，环绕在金字塔周围的是载着球的轨道，各种颜色的球会沿着轨道缓缓前进，玩家需要发射相同的球与轨道上的球相结合，相同颜色的球达到一定数量后便会消失，如果让球滚到终点就算游戏失败。

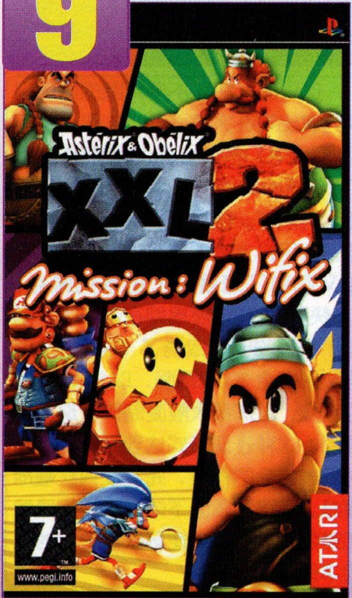
6

推荐度 9

美丽新世界 XXL2 维菲克斯任务

Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix

◆Atari/Etranges Libellules◆ACT◆2006年11月17日◆欧版
◆1人◆29.99欧元◆7岁以上
◆备注：无



根据欧洲家喻户晓的漫画改编的游戏“《美丽新世界》系列”的最新作，讲述了阿斯特利斯与奥贝利克斯兄弟俩帮助牧梅侯比斯完成金字塔的建造的故事。本作的最大特色是拿经典游戏来恶搞，如《阳光马里奥》造型的礼兵、吃豆人般的武器、还有长得像索尼克的敌人，甚至墙上刻着《致命格斗》的LOGO……众多个性的人物以及时不时迸出来的搞笑桥段大大调剂了紧张的战斗，精彩的CG动画更是值得一看。游戏充分利用了PSP的机能，将游戏场景制作得非常漂亮干净，天空的湛蓝、宫殿的辉煌、城堡的阴森等都表现得十分到位。兄弟两人的技巧非常丰富，普通攻击、连续技、投技、组合技甚至合体技，多得让人眼花缭乱，丰富的技能不仅给玩家在激烈的战斗中提供了更加灵活的选择，不少技能还是解谜的关键。游戏的同屏显示人物非常多，混战时完全感觉不到冷场，不仅看起来打得壮观热闹，也让兄弟二人那些乱七八糟的技能更有了用武之地。和大多欧美动作游戏一样，本作也有解谜要素，但不算难，看得出厂商就是让玩家们打个痛快。战斗时，兄弟二人间的随时切换是解谜的另一大关键。游戏的基本操作不难，普通玩家可以很快上手，难度也算适中。可以说，本作是款将恶搞精神和PSP机能都发挥得非常出色的一款优秀的ACT。







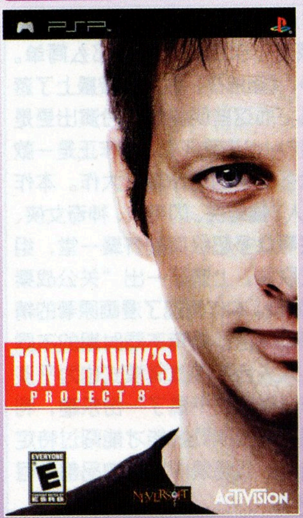
画 面 ★★★★★　音 乐 ★★★★☆　系 统 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

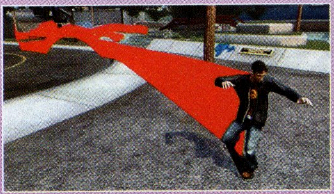
托尼·霍克滑板 第8计划

Tony Hawk's Project 8

◆Activision◆SPG◆2006年11月21日◆美版
◆1～2人◆49.99美元◆全年龄
◆备注：2007年3月（欧版）



著名滑板游戏的最新作品，本作更改了游戏标准名称，以第八款作品的形式登场并对应全机种平台发售。作为欧美最炙手可热的运动游戏之一，本作延续了系列一贯的高素质作风，依然由著名滑板名人托尼·霍克担当代言，借助极限运动在欧美年轻人中的人气，让玩家在广阔的游戏舞台中，展现自己独特的技术与夸张的动作，而且本作的游戏手感也是相当的出色。本作大幅强化单人模式，玩家进入游戏后将需要建立一个原创的角色，通过不断的参加比赛赢得相应的购买点数来强化自己的各种技能。游戏包含大量隐藏场景以及道具，供玩家慢慢去发掘。



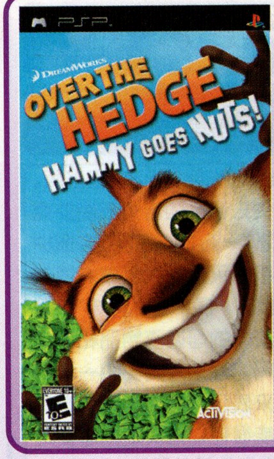


画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

篱笆墙外 疯狂哈米

Over the Hedge：Hammy Goes Nuts

◆Activision◆ACT◆2006年11月21日◆美版
◆选择游戏人数◆39.99美元◆10岁以上
◆备注：2007年2月9日（欧版）



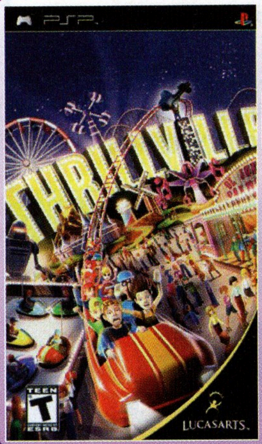
本作根据梦工厂动画《篱笆墙外》改编，一群动物跨越森林篱笆来到人类世界。游戏中，玩家可以扮演浣熊RJ、海龟沃恩、松鼠哈迷和臭鼬史蒂拉。除了主线任务，游戏还包括碰碰车、赛车等其他一些有趣的游戏。16：9屏幕下的第三人称视角显得非常开阔。画面漂亮，可爱的角色们也会时不时地弄出些搞笑的情节出来。

推荐度 6

模拟乐园 惊奇世界

Thrillville

◆LucasArts◆SLG◆2006年11月21日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月9日（欧版）



本作将带领玩家再次进入梦幻般主题公园世界。游戏中玩家扮演的是一名游乐园投资人，投资建设属于自己的庞大游乐场。玩家要不断地增设多种物件满足他们的游客需求，从游客手中获得更多的收入，进一步地扩展好属于自己的公园。达到特定要求后，甚至还能像好莱坞超级巨星一样进行一场狂欢。

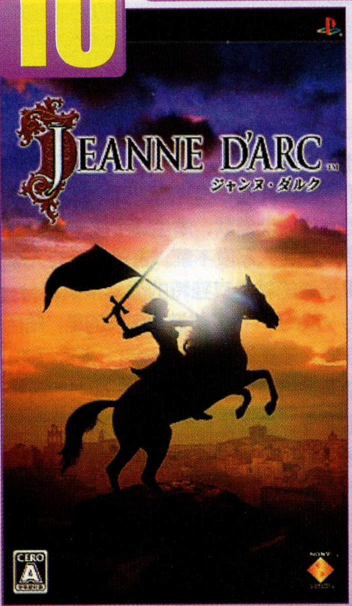
推荐度 7

推荐度 10

圣女贞德

ジャンヌ・ダルク

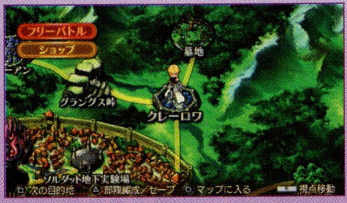
◆SCEJ/Level-5◆S·RPG◆2006年11月22日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



由制作过《勇者斗恶龙Ⅷ》、《银河游侠》等PS2大作的Level5为PSP倾力打造的一款原创S·RPG大作。游戏以英法百年战争中的悲剧英雄圣女贞德为主角，将一场波澜壮阔的战争展现在了玩家眼前。游戏在史实的基础上，加入了很多原创剧情以及神魔鬼怪等原创人物，使游戏具有了很多戏说成分。游戏从整体来看是一款非常传统的S·RPG作品，战斗采用了回合制，配以详细的系统解说，就算是该类游戏的初学者也能轻松上手。本作战斗中比较有特色的地方是导入了全新的"燃烧点"和"连携防御"系统。如果用直接攻击命中敌人，敌人身后就会形成一个燃烧点，让我方同伴站立上去后就可以暂时提高攻击能力。连携防御是一种通过我方同伴站立在一起提高防御力的系统，利用这种"人多力量大"的系统，就算是碰到强力的敌人也用不着惊慌失措。游戏中有着种类繁多的技能石，通过装备技能石，角色不仅可以拥有各种必杀技，还能够提高各项能力。技能石除了可以在战斗中取得外，还能通过两两合成来获得，收集技能石也是游戏中的乐趣之一。游戏的画面非常不错，角色们在战斗中的动作十分细致。本作在交待重要剧情时都用精美的2D动画来表示，配合坂本真绫等知名声优的演出，带给了玩家至高的视听享受。





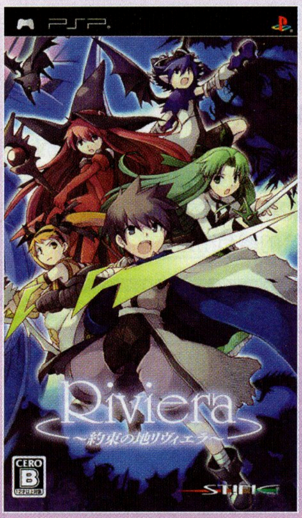


画面 ★★★★★　音乐 ★★★★☆　系统 ★★★★★　耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7 约束之地 利维艾拉

Riviera～约束の地リヴィエラ～

◆Sting◆RPG◆2006年11月22日◆日版
◆1人◆4800日元◆12岁以上
◆备注：无



GBA版同名作品的PSP强化版。游戏讲述了失去记忆的告死天使艾克塞尔，协同同伴一起抵抗魔族，并保护约束之地不被消灭的冒险故事。游戏的特色是新颖的“简单目标系统”，探索模式内场景中的可调查物品和移动模式中场景间的移动方向都由一个个简单的标志来表示，通过方向键选择这些标志就能很轻易地决定你想要进行的行动。本作的战斗系统也很独特，要合理利用选择好的4件道具和角色技能来打倒敌人。游戏的画面相比GBA版来变化不大，只在画面比例上变为了16：9。不过在PSP版中增加了众多全新的过场CG和全程语音。



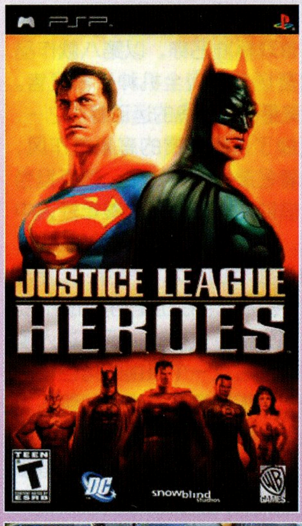


画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 8 正义联盟英雄

Justice League Heroes

◆Warner Bros. IE/Snowblind Studios◆ACT◆2006年11月22日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年12月8日（欧版）



提起欧美动漫明星，他们所参与的领域可不仅仅是影视界那么简单。《超人》、《蝙蝠侠》很早就被搬上了游戏主机，而这些明星的同台演出更是让欧美FANS激动不已。本作正是一款集合众多明星的动作游戏大作。本作中，超人、蝙蝠侠、闪电侠、神奇女侠、绿灯侠等众多超级英雄齐聚一堂，组成正义联盟，上演了一出“关公战秦琼”的好戏。本作再现了漫画原著的精髓，每位角色还拥有不同时期的不同造型。双人合作的战斗模式也为平淡的动作游戏系统平添了一份乐趣，利用不同人物的不同技能才能闯过特定关卡设定。而场景中所有物品都是可以破坏的。



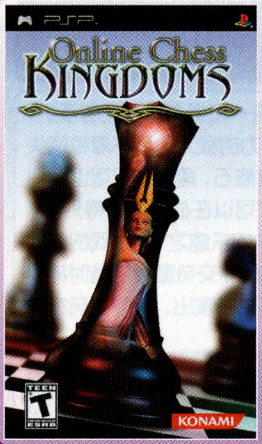


画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

在线西洋棋国度

Online Chess Kingdoms

◆Konami◆PUZ◆2006年11月28日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆13岁以上
◆备注：2007年2月7日（欧版）



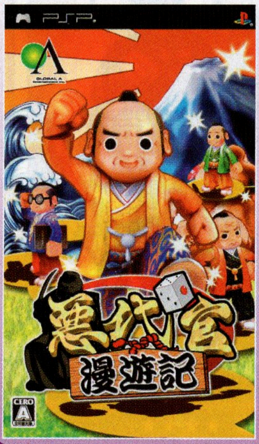
这款采用全新的Virtools系统开发的游戏，结合细腻的3D画面与极具内涵的游戏设定，提供全新西洋棋游戏体验。游戏开场是在一个还没有人类出现的史前时代，玩家必须先选择巫师、海怪、生化人、树精灵或混沌之仆等五个种族为棋子，透过伟大的战役决定世界的命运。游戏中还可以切换2D、3D显示模式。

4

恶代官漫游记

恶代官漫游记

◆Global A Entertainment◆TAB◆2006年11月30日◆日版
◆1～4人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



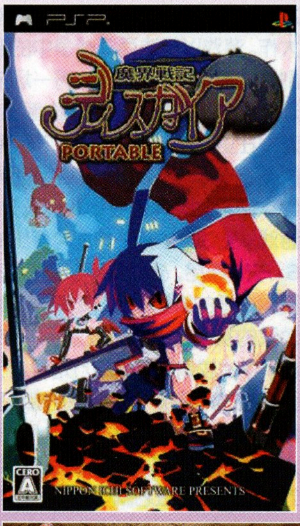
本作是《恶代官》系列的最新作，和前作一样本作同样描述了江户时代恶人生活。这次的游戏中，玩家将扮演恶代官的四个儿子，利用一切卑鄙的手段来勾结商人，聚敛不义之财，以成为史上最无耻的恶代官为目标。本作的依旧采用的是日本著名的“双六”游戏方式，其中还收录了很多丰富多彩的小游戏。

5

推荐度 9 魔界战记 携带版

魔界战记ディスガイア ポータブル

◆日本一Software◆S·RPG◆2006年11月30日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



曾经在PS2上人气十足的《魔界战记》终于推出了PSP便携版，游戏讲述了魔界王子拉哈鲁为了夺回属于自己的王位，在魔界展开的讨伐之战。本作的剧情诙谐幽默，角色间个性十足的对话常常让人忍俊不禁。游戏尤其为人津津乐道的就是其独特的战斗系统部分，与一般的S·RPG类游戏不同的是，角色在输入了战斗指令后不会马上采取行动，动而是需要玩家安排好整个战局后再实施指令，这样更有利于玩家充分掌握战场形势，合理有效地运用战术。本作在PS2版的基础上追加了新的剧情、关卡以及隐藏BOSS，还增加了魔界图鉴及音乐鉴赏等等。





画面	★★★★☆	系统	★★★★★
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★★

推荐度 6

索尼电脑科学研究所 茂木健一郎博士监修 脑快感 大家一起开心体验

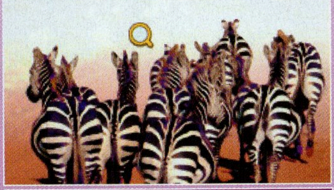
ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士监修 脑に快感 みんなでアハ体验

◆SEGA◆ETC◆2006年11月30日◆日版
◆1～2人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是PSP平台的“脑锻炼”题材作品，监修人茂木建一郎是东京工业大学的脑科学讲师，旨在开发大脑的创作性思维，让玩家轻松地完成简单而有趣的游戏。游戏主要包含开心变换、开心影像、开心寻找和开心句子四种模式。开心变换要求玩家找出两张图片中的不同，锻炼长期记忆能力；开心影像中的画会随着时间的推移而缓慢变化，找出不同点；开心寻找要求玩家排除干扰源和视觉疲劳，从大量相似的并列图形中找出不同的一个；而开心句子则要求回答博士的问题。除了该四项主要模式外，游戏还设置“开心世界一周”、“开心特写”和“开心诊断”模式，极为丰富。





画 面	★★★☆☆	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 7

我的迷宫

己のダンジョン

◆SEGA/Climax◆RPG◆2006年11月30日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



由Climax制作的一款主观视点迷宫RPG。和很多迷宫RPG一样，本作同样是任务制的。游戏中有各种丰富的难度各异的任务供玩家挑战。本作中的迷宫都是随机生成的，每次进入迷宫构造都会发生变化，不会给人以重复的感觉。游戏中的武器和防具都有使用限制，当使用回数消耗完毕后便无法再度使用，这样就大大增加了在迷宫中冒险的紧张感。游戏比较具有特色的地方是在迷宫中碰到陷阱后可以让一起冒险的精灵将其吸引过来供玩家自己使用，合理配置这些陷阱也是游戏中克敌制胜的一个手段。本作的画面和其他PSP游戏相比有些简陋，比较遗憾。





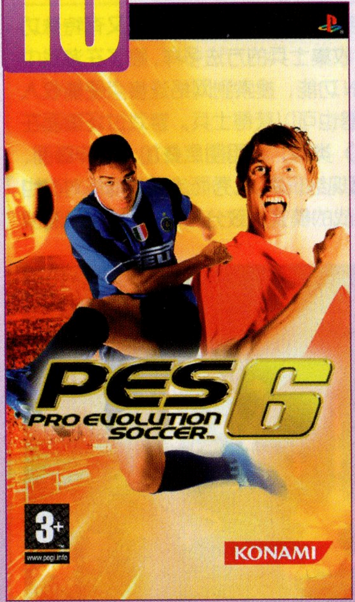
画 面	★★★☆☆	系 统	★★★☆☆
音 乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 10

职业进化足球 6

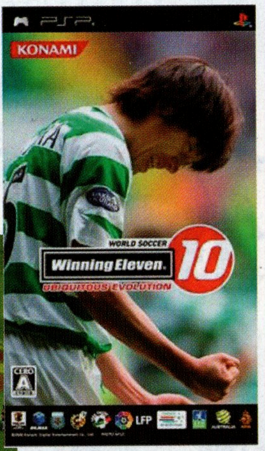
Pro Evolution Soccer 6

◆Konami◆SPG◆2006年12月1日◆欧版
◆1～2人◆49.99欧元◆全年龄
◆备注：2006年12月14日（日版）



这是“《WE》系列”登陆PSP的第二作，根据传统，欧版仍然不以“WE”为名，而被冠以“PES”的标题。游戏以PS2版的《PES6》为蓝本进行移植，不论是画面水准还是游戏内容都基本保持了PS2版的全貌，一些细节设定都得到完美的继承，比如球员AI的加强、快速发定位球的设定等等。而操纵方面，限于PSP按键不足问题而与PS2版有一些差别，不过厂商并没有删减任何动作。跟PSP版前作一样，玩家仍然可以选择3种不同的操纵方式满足自己的需求。这次厂商取消了前作简化的横向带球设定，对玩家的操作提出了更高的要求。新作不仅加强了操作、画面素质等，还加入了玩家期待已久的“大师联赛”（Master League），让本作的耐玩度有了极大的保证，不过大师联赛取消了球员成长系统，未免有点美中不足。前作的无线联机对战模式这次依然保留，这次还加入了“对战接受等待”机能，让玩家能够更方便地联机。跟前作一样，本作依然没有实况解说（只有在进球时会突然听到一声突兀的欢呼），这一点让玩家们继续失望了。另外本作的日版于12月14日发售，以《世界足球胜利十一人10 无所不在》为标题，两者在游戏内容几乎完全一样，只是在操作等方面存在非常细小的差别。









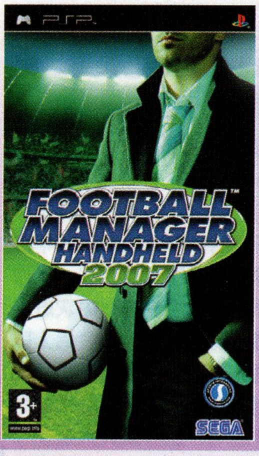




画 面	★★★★☆	音 乐	★★★★☆	系 统	★★★★★	耐玩度	★★★★★

足球经理2007 携带版

Football Manager Handheld 2007



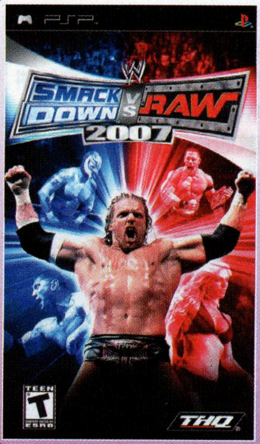
◆SEGA◆SLG◆2006年12月1日◆欧版
◆1～2人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无

著名的模拟经营类足球游戏，游戏以现实世界为蓝本，玩家在游戏中要经营一家足球俱乐部，训练队伍、买卖球员、打比赛、赚取资金、发展俱乐部。相比前作，本作在系统方面有不少新面貌，比如更方便的球员查找系统，更详细的训练报告，在比赛中加入了更多的事件，而且还可以进行网络联机对战。

7

美国职业摔角联盟2007

WWE SmackDown! vs. RAW 2007



◆THQ◆FTG◆2006年12月6日◆美版
◆1～4人◆49.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年12月15日（欧版）

以美国职业摔角联盟为题材的摔角游戏，本作重新加入了WWE的冠军竞争优胜的淘汰赛方式，玩家将操纵美国摔角巨星进行激烈无比的表演。游戏没有太多的规则，无论是在场内还是场外，玩家都能把周围任务物品当做武器，甚至从观众群中夺取武器攻击对方。本作支持无线LAN功能，可以最多同时和4个朋友通讯对战。

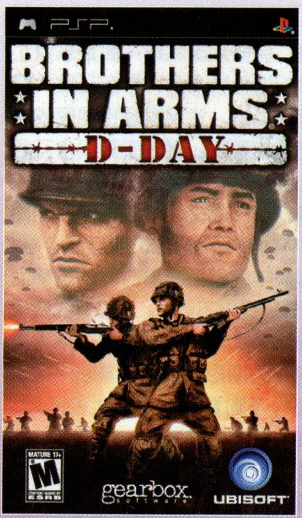
6

战火兄弟连 登陆日

推荐度 8

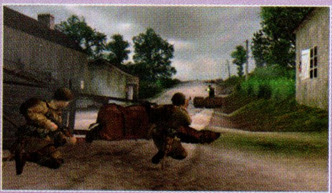
Brothers in Arms D-Day

◆Ubisoft◆FPS◆2006年12月5日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年12月8日（欧版）



本作延续了系列家用机平台的前两作的故事，再现了二战波澜壮阔的战斗场面。玩家在游戏中扮演盟军空降兵中士Matt Baker和下士Joe Hartsock，这两个角色均取材于二战时期101空降师中的真实人物。游戏以诺曼底登陆战役为背景展开，以Baker和Hartsock以及他们所属的连队的战斗为主线，讲述盟军部队在解放法国战役中发生的故事。本作除新增了部分武器装备和车辆等新要素外，还针对PSP的通讯机能设置各种小型任务供多名玩家联机。本作强调跟战友的协同作战，单人游戏时能够对队友进行战术指挥，双人联机时需要合作完成任务。





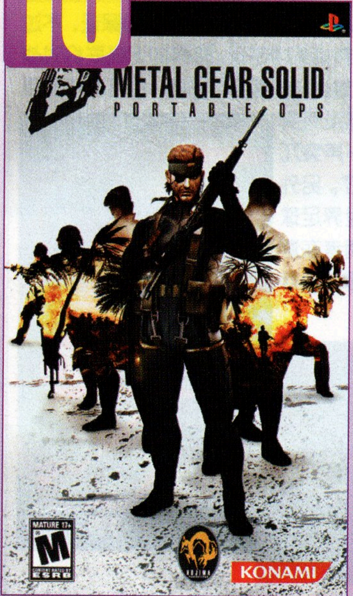
画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

潜龙谍影 掌上行动

推荐度 10

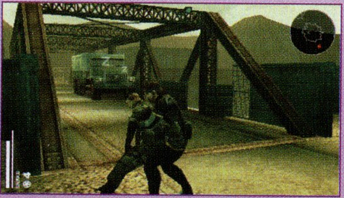
Metal Gear Solid: Portable Ops

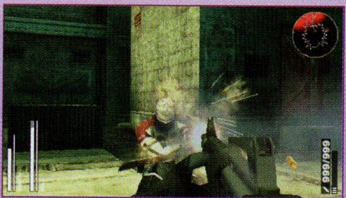
◆Konami◆ACT◆2006年12月5日◆美版
◆1～6人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：2006年12月21日（日版）/2007年（欧版）



作为“《潜龙谍影》系列”最新作，也是PSP掌机上第一部动作类型的“《潜龙谍影》系列”作品，游戏一改家用机固定视角的模式转为跟随身后视角，在原有操作方式的基础上做了更适合掌机游戏的设定。该作剧情上紧接着PS2版的《MGS3》，讲述的是刚从苏联战场回来的BIG BOSS又被卷入到了新的阴谋之中。可能是为了更能体现出掌机游戏的特性，游戏制作者把系列原本流畅的场景式游戏模式改成了地图式任务制模式，每张地图里都可能有任务，在大地图上选择相应地点完成任务才能发展剧情，玩家需要频繁在各地之间穿梭。本作玩法上的侧重点是小队配合，玩家需要在在任务抓捕到有能力的士兵，来编入自己的队伍中，利用不同特点的士兵组成战斗力强又有特殊功效的小队才能更好地完成各种任务。收集士兵的方法多样，除了在游戏中抓捕后说得外，还可以利用无线LAN功能，搜索到网络连接点便能收入士兵，另外通过专用周边GPS接收器也可以获得士兵。游戏过场画面在风格上与《潜龙谍影 数字漫画小说》类似，运用图层叠加、拉伸画面、震撼特写等技术手段将剧情生动地展现给玩家。优秀而成熟的网络对战也是本作最大的亮点，本作支持网络对战的模式大致分为三种，分别是混战模式、团队死亡模式和抢青蛙模式。







画　面 ★★★★☆
音　乐 ★★★★☆
系　统 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

推荐度 **8**

麻将格斗俱乐部 全国对战版

麻雀格闘倶楽部 全国対戦版

◆Konami◆TAB◆2006年12月7日◆日版
◆1～4人◆4980日元◆全年龄
◆备注：无



在日本极有人气的街机麻将游戏《麻将格斗俱乐部》登陆PSP的第二作，相比前作最大的改进就是支持了网络对战，通过热点接入官方服务器可以与全日本的玩家联机对战，而且本作还能与同时发售的PS3版进行网络对战，极大地加强了游戏的交流性。作为正统的麻将游戏，本作依然保留了日本各地的麻将规则，玩家可以自由设定，同时游戏也提供了详细的规则解说照顾初学者。独特的段位升级系统是游戏一大特色，获得一定的点数以及宝珠便可升段。另外游戏中有大量日本职业麻将协会的选手以真实身分登场，接受玩家挑战。游戏节奏明快，挑战性极高。





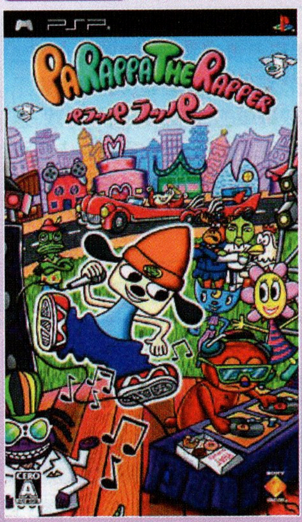
画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **7**

啪啦啪啦啪

パラッパラッパー

◆SCEJ◆MUG◆2006年12月7日◆日版
◆1～4人◆3800日元◆全年龄
◆备注：无



《啪啦啪啦啪》是1996年诞生于PS上的音乐游戏，曾经创下了PS初期的百万销量。本作是当年的《啪啦啪啦啪》的PSP移植版，时隔10年，在掌机上再次体验这款经典作品，对音乐游戏爱好者来说意义非比寻常。本作根据PSP的16：9画面作了相应调整，实际游戏的画质方面并没有太大提升。游戏的玩法依然是根据音乐节奏，掌握好时间后按○、×、△、□、L、R，操作简单且十分有趣。本次的PSP版还最大限度地发挥了无线联机功能，使玩家们可以通过Wi-Fi与最多四名玩家对战或者共享游戏的体验版。游戏发售后，官方还不定期地提供新曲目的下载。





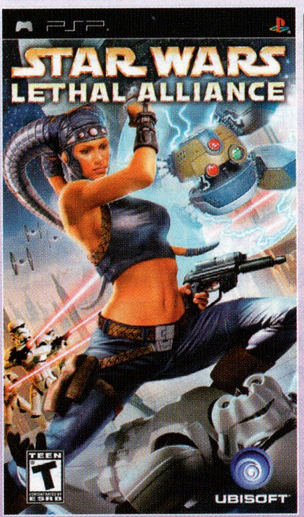
画面	★★★☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **8**

星球大战 致命联盟

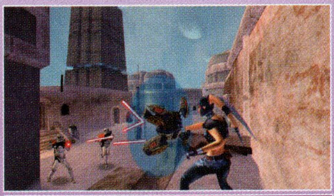
Star Wars：Lethal Alliance

◆Ubisoft◆ACT◆2006年12月7日◆美版
◆1～4人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年12月8日（欧版）



外传性质的《星战》游戏，游戏的时间设定为帝国建立后、雅汶战役前，对帝国充满仇恨的提列克族女战士瑞娜·莎拉受反抗军委托，和机器人Zeeo一起前去搜索帝国死星的资料。游戏中，瑞娜负责作战，矫捷的身姿使得她可以使出丰富多样的枪击技巧和格斗技巧，Zeeo则利用其丰富的数据库来开解沿路上的机关谜题，而电影中大家非常熟悉的人物如莉娅公主、达斯·维达等也都会在游戏中登场。游戏的战斗非常激烈，丰富的组合技更是游戏的一大亮点。游戏中，瑞娜和Zeeo的作战贯穿游戏的始终，使得该作成为少有的没有光剑武器的《星战》游戏。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★★★	耐玩度	★★★★☆

推荐度 **6**

捉猴啦 比波猴赛车

サルゲッチュ ピポサルレーサー

◆SCEJ◆RAC◆2006年12月7日◆日版
◆1～6人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

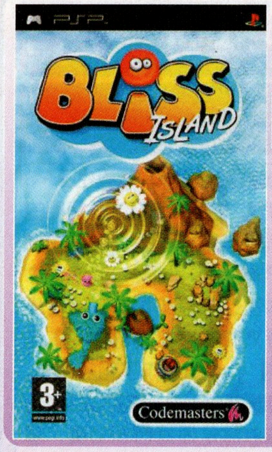


由《捉猴啦》衍生而来的赛车游戏，讲述了那些经常被捉的猴子们在获得了能让自己像赛车一样飞速奔跑的"猴子机械"后，互相比试的故事。在游戏中，玩家将操纵一名猴子赛车手，不断地挑战联赛，获得冠军。游戏的系统有着自己的独到之处，在赛跑时能通过按键来让所控制角色变成宽形态和长形态，分别提升最大速度和甩尾能力。在比赛时还能使用6种性能独特的道具。通过联赛模式后可让赛车的部分装备解除限制，让玩家使用通过比赛后获得的金钱来购买这些装备。除了普通的联赛外，游戏中还有着对决战斗，要和强力的猴子赛车手进行对决。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆



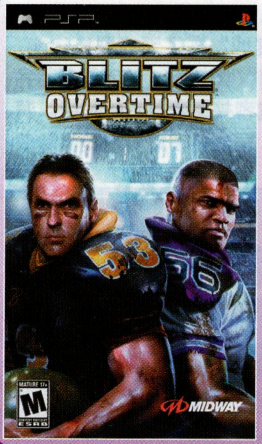
极乐岛

Bliss Island

◆Pompom Software◆ACT◆2006年12月8日◆欧版
◆1～2人◆29.99欧元◆全年龄
◆备注：无

移植自PC平台的休闲小游戏。在游戏中，玩家要操纵毛茸茸的小家伙用射出的球去撞开入侵热带小岛的敌人们，总体来说是一款玩法比较简单的俯视动作射击游戏。游戏的画面由全3D构成，在用色方面十分鲜艳，给人的感觉十分轻松惬意。游戏中收录的关卡种类比较丰富，能够吸引玩家们不断挑战。

4



暴力橄榄球 超时赛

Blitz：Overtime

◆Midway◆SPG◆2006年12月12日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆17岁以上
◆备注：无

由于EA已经买断了NFL的游戏发行权，因此Midway只能重新开发出这款全新风格的游戏，邀请了体育解说员为本作编写背景故事，通过暴力比赛来吸引玩家。本作支持单人游戏和多人游戏。其中单人模式包含快速比赛，俱乐部联赛，训练模式三种模式。俱乐部联赛就是带领一支俱乐部参加各种比赛，直到最后获得总冠军。

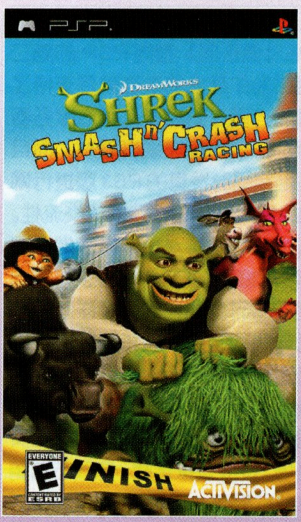
5

史莱克冲撞

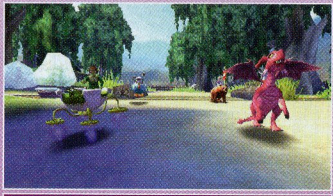
推荐度 6

Shrek Smash and Crash

◆Activision◆ACT◆2006年12月12日◆美版
◆1～2人◆29.99美元◆全年龄
◆备注：2007年3月16日（欧版）



梦工厂的著名绿怪物史莱克在游戏领域一直很活跃，此次再度登陆游戏平台，既不是冒险，也不是乱斗，而是学习马里奥玩起了“卡丁车”，史莱克、驴子等动画中一些大家熟悉的角色都会登场，而各个角色的赛车都有自己的显著特征，游戏中，玩家要扮演原作中那些古怪有趣的角色，驾驶着怪里怪气的卡丁车，在非常具有原作特色的关卡赛道中和对手们一决胜负。游戏的配音和音乐都来自于原作。比赛中我们可以用道具来陷害对手，当然也得防止别人的道具陷害。此外游戏还有隐藏路线的设定。游戏的手感不错，在众多模仿《马里奥赛车》的游戏中算是佼佼者。





画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

P-卡拉

推荐度 5

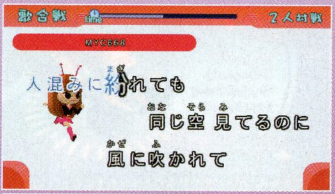
P-Kara

◆SCEJ◆MUG◆2006年12月14日◆日版
◆1～4人◆6800日元◆全年龄
◆备注：同捆专用耳麦



SCE推出的本作通过专用头戴式高音质耳麦，为玩家们打造了革命式的便携KTV，借助PSP强大的多媒体机和及网络功能，SCE携手日本So-net音乐网站打造了这款另类音乐游戏，让玩家不再停留在“看”与“听”的被动感观享受中，而是自己张开嘴，唱出玩家心中的音符！凭借PSP的便携性，让玩家走到哪里就能唱到哪里，随时享受卡拉OK的乐趣。使玩家彻底摆脱K歌阴影，成为“K歌之王”提供了极佳的锻炼机会，本作UMD光盘中收录了20首精选卡拉OK曲目，而作为付费会员在接入无线网络后更可以以流媒体方式在线点播超过3000首的各种曲目。





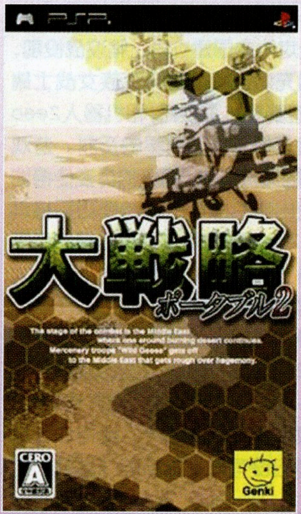
画面	★★☆☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆	耐玩度	★★★★☆

大战略 携带版2

推荐度 8

大战略 ポータブル2

◆元气◆SLG◆2006年12月24日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



“《大战略 携带版》系列”的第二作，关卡等设定和《大战略DS》几乎相同。本作战场由东亚转到了中东，画面比前作稍细腻一些。游戏中，玩家操纵雇佣部队“WildKids”，受雇于各个势力的同时收集他们的兵器资料并进行开发，使得自己的部队越来越强大。游戏中的兵器来自于现实，读取前作记录还会获得新的兵器，当战斗单位的经验值积累到一定程度时还会升级。游戏分为生产和战斗两个部分，游戏中玩家要尽快占领重要地形使战局偏向己方。选择帮助不同的势力、获得胜利或失败不同的结果，都会关系到分支关卡的出现。没有海战仍是本作的一大缺憾。





画面	★★★★☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆

推荐度 5

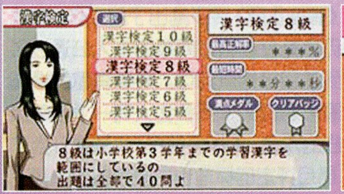
京都大学 阿迂哲次教授监修 财团法人日本汉字能力检定协会协力 汉字锻炼器 携带版

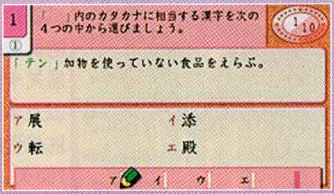
京都大学 阿迂哲次教授监修 财团法人日本汉字能力检定协会协力 汉字トレーナー ポータブル

◆SEGA◆ETC◆2006年12月14日◆日版
◆1～2人◆2800日元◆全年龄
◆备注：无



本作监修人是京都大学的阿迂哲次教授，在日本拥有汉字研究第一人的美誉。通过假名和汉字让玩家学到关于汉字的各种知识，包括“祝贺比较”、“假名的成立”、“地位比较”、“汉字的成立”、“古代文字”等。题目数量多达20000，难度从10级到2级不等。此外，游戏还拥有独特的汉字游戏模式，在该模式下取得好成绩得话还可以收集到各种植物照片。玩家还可以在游戏中的虚拟世界里四处旅游，进行汉字训练。字典模式里，玩家能够查看以《大辞林》内容为基础的单词解说。游戏通过PSP的通信功能可以和亲朋好友实现方便的联机对战。





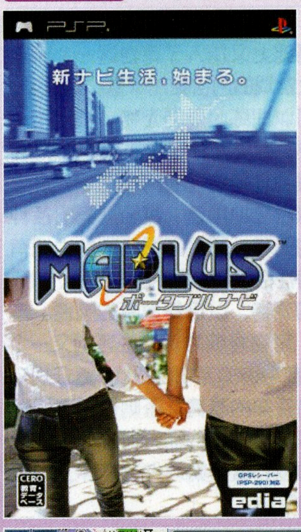
画面	★★★☆☆	系统	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★☆☆

推荐度 4

MAPLUS 携带导航软件

MAPLUS ポータブルナビ

◆edia◆ETC◆2006年12月14日◆日版
◆1人◆6800日元◆全年龄
◆备注：同捆PSP专用GPS接收器



虽然是一款为PSP专用GPS接收器量身定制的实用性软件，但这款软件在功能上却不逊于各种GPS专用设备软件。在一张UMD光盘中收录了日本全境内的所有道路地图以及各种主要设施情报，无论是徒步还是开自备车，都可以通过此软件搜索的路线，通过GPS接受器，PSP画面将对使用者的现在位置即时追踪，指明目的地的正确方向。除了使用UMD光盘上存储的地图以外，软件还提供了下载更新功能，通过登陆专用网站，玩家可以下载到检索功能及设施情报更新数据，从而实现“与时俱进”的特性。而相比车用GPS系统，这款软件的价格相对要便宜很多。





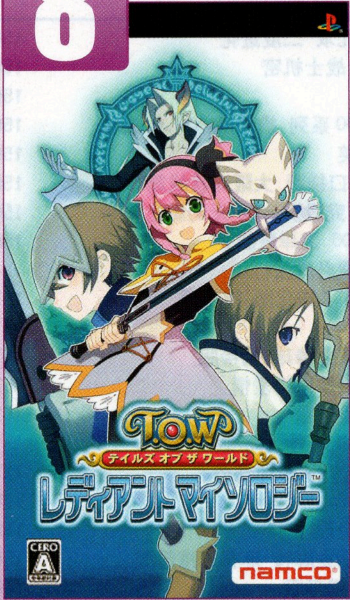
画面	★☆☆☆☆	系统	★★★★☆
音乐	★☆☆☆☆	耐玩度	★★☆☆☆

推荐度 8

世界传说 光之神话

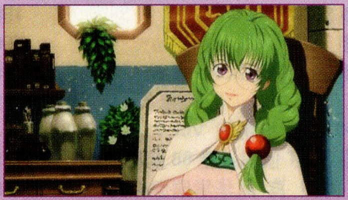
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆NBGI／AlfaSystems◆RPG◆2006年12月21日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无



本作是著名RPG《传说》系列”的一个分支作品。对于一般《传说》FANS来说，本作最吸引人的地方当属来自于历代《传说》作品中的人气角色了。从《幻想传说》的阿琪，到《深渊传说》中的卢克及缇娅，“《传说》系列”的人气角色们在本作中汇聚一堂，而且其中还有不少角色是在本作中首次3D化，带给玩家不少新鲜感。在游戏一开始，玩家可以自己创造一个原创角色，决定其性别、外貌、职业等等。游戏主要是按照任务制来进行的，玩家可以不断地从公会接受任务来推进流程的发展，在完成任务后可以得到相应的报酬。本作中的职业非常丰富，每个职业都有着自己的特性，随着流程的推进，玩家还可以转职成为高级职业，体会到进一步的乐趣。本作在遇敌方式上采用了可见式遇敌，当接触到地图上的敌人后就会进入战斗。战斗画面完全是由3D来表现的，建模比较细腻，画面也十分流畅。游戏的操作沿袭了历代的传统操作，很容易上手。当人物的Over Limits槽积蓄满后，可以发动更为强力的技能。此外，参加战斗的4名角色之间还可以进行必杀技的连携。本作中的道具装备相当丰富，角色在装备不同的武器防具后，会直接在外貌上反映出来。通过不同装备的组合，角色的造型也会千变万化。











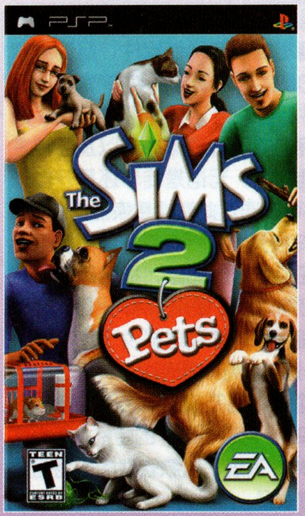
画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆ 系统 ★★★★☆ 耐玩度 ★★★★☆

推荐度 7

模拟人生2 宠物情缘

The Sims 2: Pets

◆EA/Maxis◆SLG◆2006年12月14日◆美版
◆1~2人◆39.99美元◆13岁以上
◆备注：2006年12月15日（欧版）



作为欧美知名系列，本作在原有系统基础上又加入了宠物这一全新要素，让游戏的内容更加丰富。游戏中，玩家可以训练心爱的宠物、跟宠物一起玩耍，甚至跟宠物建立深厚的感情。从活泼的狗狗到可爱的小猫咪，玩家都可以自由地创造，甚至搭配出各种独特的品种。而且搭配的宠物也拥有自己的性格，你需要不断地关照、训练自己的宠物，以培养深厚的感情。本作中，宠物将成为玩家生活的又一个中心，教导你的宠物新把戏、遵守规矩是相当重要的事情，否则你那渴望有人搔痒却被忽略的猫，可能会抓烂你的新沙发，或是啃坏你在草坪上刚刚种下的花朵。





画面	★★★★☆	系统	★★★★☆
音乐	★★★☆☆	耐玩度	★★★★☆



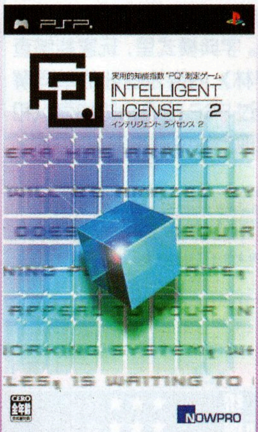
麻雀霸王携带版 雀庄大战

麻雀霸王ポータブル 雀荘バトル

◆Mycom◆TAB◆2006年12月21日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

“《麻雀霸王》系列”首次登陆PSP之作，追加了大量的新要素，主要模式雀庄模式有赤牌、割れ目等12种规则，并有24个对手等待着玩家挑战。此外还有青天井模式、猜谜答题模式等其他的模式。在完成对局条件以及问题解答后，还可以挑战由日本职业麻雀协会公认的从3级到初段的段级认定证。

6



智能执照2

Intelligent License2

◆Nowproduction◆PUZ◆2006年12月21日◆日版
◆1人◆4800日元◆全年龄
◆备注：无

时隔一年，游戏方法独树一帜的智商测试软件《智能执照》终于推出了第二作。游戏的玩法仍然是控制构造简单的主人公通过层层关卡到达目标地点即可。简单有趣的操作以及丰富多彩的关卡都会让人有一上手就想挑战到底的冲动。本作较前作100关提升到了260关，而且评定的标准也由原来的百关评定降到了五关评定，非常的人性化。

6

PSP游戏年鉴2006索引



《宿命传说2》剧情小说

文 白金之星

序章

在不知多久以前的某一天，一颗巨大的彗星撞击到了这个星球上。

那之前人类的文明达到了怎样的水平？大陆的势力是如何分布的？宗教？文化？体育？艺术？

如今，已经没有人能知道这些了。自从彗星碰触地面的那一刻起，这个星球的历史文明都化为了尘埃——这还并非灾难的终点。冲撞带来的运动能量所引起的地壳热流变化诱发了地壳的变动，引发了世界各地的地震和海啸；而急速的温度变化也令海面水位大幅度上升。最可怕的是，笼罩于整个天空的火山尘将阳光与世界隔绝，而那所造成的后果，便是漫长的，只有冬天的时代的到来。

半数以上的人类在彗星冲撞中丧生，而彗星给予人类的惟一恩惠，便是被称为“透镜”的结晶。那是人类从彗星残骸中发现的未知能量结晶体。在得到这种能量效率异常之高的结晶体后，被绝望感压抑得几乎窒息的人类终于在看到了希望之光。

在世界面临崩溃之际，透镜的种种能力给予了人们希望。可是，没有阳光照射的荒芜大地依然无法令人类生存下去。人类想到了对策——令大地升到火山尘之上的天空！利用透镜的力量，计划顺利地完成了，随着空中都市一同升上天空的人类终于看到了久违的阳光。

能被允许居住在空中都市的，只有少数特权阶级，绝大多数的市民们依然居住在自然环境恶劣的地面上。为了与地上人划清界限，居住在空中都市上的人类自称为“天上人”，开始了对地上人的极权统治，地上人的苦难生活由此开始。

终于，忍无可忍的地上人举起反旗，揭开了被称为“天地战争”的内战序幕。战争初期，由于牢牢掌握着制空权，战况一直在向着对天上军有利的方向进展着。与此同时，他们还开发了搭载于空中都市戴伊克诺夫特的地壳破碎兵器贝尔格兰特。在对方压倒性的军力面前，地上军节节败退，一筹莫展。

此时，某个巨大的变动让战况的天平向着意外的方向倾斜——由于天上军根本不考虑地上的医院与学校等建筑而展开无差别的虐杀，使得愤怒的贝尔格兰特开发组转投到地上军阵营。不久后，地上军研制出可以将战士的性格投射到经过特殊加工的透镜所构成的核心水晶的新生局部战争兵器，其之名为——“守护者”。

守护者投入实战后，战况发生了惊人的逆转。面对阵脚大乱、溃不成军的天上军，地上军一鼓作气直接将战火点燃到空中都市，在击败天上军的首领——天上王米克多岚后，漫长的天地战争终于划上了休止符。

这就是一千年前的第一次天地战争。

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

那一天，整个世界都在震动。

在毫无征兆的情况下，大海正中突然发出了火山爆发似的巨响。黑压压的乌云刹那间笼罩了整片天空，不断闪现的雷电仿佛空中巨龙向人们张开的狰狞爪牙。全世界的人都看见了缓缓升到天空中的那个巨大都市，那是自从千年之前便一直没有从人类心中驱散的噩梦。

黑色的魔影漂浮于万米高空，以巨大的激光光束向地面纵情肆虐。转瞬之间，方圆数里内的大地变成一片废墟。

伴随着震耳欲聋的爆炸声和不绝于耳的惨叫，复活的天上王米克多岚在空中都市戴伊克诺夫特内发出得意的狂笑。

那是发生在十八年前的事情。

后世人将这场战役称为“第二次天上战争”，而结束了这场灾难的依然是守护者，以及他们的持有者——被后世称为“四英雄”的四人——斯坦·艾露隆、鲁蒂·凯特雷特、菲莉娅·菲莉斯以及伍德洛·凯尔宾。拯救世界的四位英雄在回到地面后各自迈向了属于自己的道路：伍德洛以凡达利亚新王的身分开始治理国家，菲莉娅返回神殿向世人宣扬亚坦摩尼神团的教义，而斯坦和鲁蒂则回到了克雷斯达，结婚生子并再一次兴建了孤儿院，过着平静的生活。

虽然战争结束了，但哈梅兹、亚尔梅伊达、洁诺斯等都市在地壳破坏兵器贝尔克兰德的火力下先后被夷为平地。对于世界复兴的不安令人们将所有的希望都寄托于神灵，即使之前从不相信亚坦摩尼女神存在的人也大多都成为了女神及亚坦摩尼神团的的信徒。各地的人们陆陆续续来到史特雷兰兹大神殿聆听女神的教诲，史特雷兰兹教会也宽容地接纳了这些已经无家可归的人们。在所有人的努力下，史特雷兰兹大神殿的周边形成了一个新生的繁荣都市——白鹭城。

没过几年，亚坦摩尼神团的势力以惊人的速度扩展到整个世界。在大战之前，人们只能从神团那里得到精神的寄托，可现在却可以得到实际的食粮救助。于是，世人对女神的依赖心理与日俱增。从某种程度上来说，这确实大大加速了世界复兴的进程。

也就是在这个时候，一个神秘的女子登上了历史的舞台。

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

“神迹……这是神迹啊！”

在亚坦摩尼神团的神殿内，大司教目瞪口呆地看着那个刚才还双目失明，如今却已重见天日的老妪，口中不断喃喃自语道。

如果只有一次的话，他还可以将这件事视为偶然，可就在短短半小时内。他已经亲眼见证了病入膏肓的病患顷刻间转危为安，下肢瘫痪数十年的残疾人转瞬间健步如飞，被野兽袭击而濒死的女孩在短短数秒内痊愈如

初等数起不可思议的事件。

"现在，你总该相信我说的话了吧？"站在神殿正中、一袭白衣的美丽女子看着大司教说道，脸上依然带着那恬静而神圣不可侵犯的笑容。

大司教忍不住又将目光投向了女子那笼罩着淡淡光芒的右手上。刚才发生的无数起"奇迹"，都是女子以这只手拂过患者伤处后产生的结果。

没错，一次两次都会被称为偶然，但如果那种事情接连发生的话……大司教一语不发，突然双膝跪下，额头触地，向女子进行了最高礼节的跪拜。这是亚塔莫尼神团在向女神祈祷时才会采用的姿势。数秒钟后，身处于神殿内的数百名教徒以及从附近赶来的村民们已经全部跪倒在了地上。

"那么，我就再重复一遍刚才的话吧。"白衣女子微笑着说道，声音虽然不大，却清晰得仿佛能穿透人心。

"为了让世界再创辉煌，为了让女神大人拯救众生，我希望所有的信徒都能将透镜献给神团。而我，将遵照女神意识正确使用这些透镜。"女子顿了一下，继续说道。

"我的名字是艾露莲，亚坦摩尼女神派来人间的使者！"

没有人知道艾露莲为何会突然出现在亚坦摩尼神团，但她拥有奇迹之力却是不争的事实。不久后，艾露莲成为亚坦摩尼神团的新一任领袖，也不知道从什么时候开始，人们开始以"圣女"来替代她的名字。由于她的出现，亚坦摩尼神团的信徒数量以难以想象的速度增加着，这也令亚坦摩尼神团的力量渐渐凌驾于世界其他所有国家之上。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

"把那个孩子放下，你的目标是我！"

斯坦愤怒地吼道。在他面前不远处，皮肤黝黑的银发男子将一个两三岁大的小孩单手抱在胸前，眼睛放射出欢欣而疯狂的光芒。

"四英雄之一的斯坦·艾露隆，你有资格成为我的对手！"男子将已被吓昏的小孩紧紧勒住，以喜悦的声线狂吼道，"来吧！打倒我，或者被我打倒！看看我们到底谁才是真正的英雄！"

"如果你还是个男人的话就把孩子放下！"斯坦愤怒地喊道，"堂堂正正地和我较量！"

"不行不行，真正的英雄必须要经历真正的磨难。在普通状态下与我决斗，你怎么能配得上英雄之名？"银发男子好像听到了什么有趣的事情一样，哈哈大笑了起来。

忽然，他的笑容戛然而止。

"来吧，斯坦·艾露隆！像个英雄般的战斗吧！"

耀眼的白光幻化成光球向四周扩散，从外面看去已经完全无法看清白光内两人的身影，只有哐当作响的刀剑碰撞声和向四面八方刮起的狂风显示出战况的激烈程度。

当战斗持续了半个多小时后，斯坦已渐渐感到力不从心。数年间平静的田园生活早已让他淡忘了战火搏杀的岁月，而对方总是使出以小孩当做挡箭牌这种卑鄙手段也让他无法施展出自己真正的本领。不过，虽然完全落了下风，此时的他脑海中却是冷静异常。面前这个男人的实力确实很强，虽然战斗技巧略显拙劣，但那惊人的力量却完全弥补了这一缺陷，即使斯坦看到了他招数中的破绽，也很难在第一时间进行反击。

"没办法，只好赌一赌了。"斯坦咬了咬牙。

忽然，他在闪避过程中好像是立足不稳，一个踉跄跌倒在地。男子没有放过这个机会，饿虎扑食般跳至空中向其猛刺过来。但令他大吃一惊的是，利剑竟然毫无阻碍地穿过了斯坦的身体，直直地没入了地里。当他回过神来时，冰冷的剑锋已经触到了自己的脖颈上。

"卑鄙！竟然使用晶术！"男子没有回头，咬牙切齿地嚷道。

直到这时，斯坦才总算是长出了一口气。原本只有守护者的持有者才能够使用晶术，而菲莉娅的研究则令普通人利用透镜和精神力使用晶术成为了可能。不过，菲莉娅的研究还只处于理论阶段，当她邀请斯坦前去帮忙实验时，后者在数百次尝试中也只成功了十余次而已。所以说斯坦这次完全是使了一记险招，如果失败的话，那他就会当场死于这个神秘男子的剑下。

"告诉我你究竟是谁。"斯坦冷冷说道，"还有，马上放下那个孩子。"

"斯坦·艾露隆……你根本不是英雄……"男子似乎受到了莫大的屈辱，浑身因为愤怒而剧烈地颤抖着。突然，他猛地抬起头来，全然不顾剑锋将脖颈处伤得鲜血淋漓，大声怒吼道："卑鄙卑鄙卑鄙！"

突然，一个孩子的声音从不远处传入了斯坦耳中。

"爸爸，这是怎么了？"

"凯伊路！"斯坦一惊，急忙扭头望向自己的儿子。刚从外面玩耍归来的小孩惊讶地看着这边，一副手足无措的样子。

此时，斯坦所有的心都放在了自己孩子身上，这是他第一次在战斗中完全放弃戒备。当他回过神来时，才发现男子反手刺来的长剑已经贯穿了自己的胸膛。

伴随着胸前的剧痛以及鲁蒂的惊呼声，斯坦踉跄着后退了两步，终于倒在了地上。

"哈哈，太弱了！"银发男子将作为人质的那个孩子一把扔到地上，狂笑着站起身来。"竟然会在战场上分神，你这样也配称为四英雄吗，斯坦·艾露隆？"

"凯伊路……"斯坦挣扎着撑起自己的上半身，向自己的儿子望去。小孩似乎已经被眼前的这一幕吓呆了，他呆呆地坐在地上一言不发，只是张大了嘴巴望着自己的父亲，浑身打着哆嗦。

银发男子哼了一声，走到斯坦面前将剑一把拔了出来，那种彻骨的剧痛险些让斯坦昏厥过去。

"真无聊，看来其他所谓的英雄也是一样的废物吧。"男子舔了舔剑上的鲜血，而后向斯坦吐了口唾沫，"真不知道那个女人是怎么想的，竟然会把你们视为威胁……算了，我就让你的女人和其他那两个同伴多活一段时间吧，希望届时找到他们时，他们不会让我再次失望吧。"

说完这句话后，白色的光球将男子罩了起来，当光芒消去时，男子也消失无踪了。

"就这么死了吗……"斯坦的脸上露出了一丝苦笑，"……我还一直以为，自己会在睡梦中平静地死去呢……"

鲜血自斯坦的嘴角缓缓流下，意识已经越来越模糊了，眼前的一切都变得朦朦胧胧。不过让他自己都觉得不可思议的是，对于即将到来的死神，他没有丝毫害怕，甚至连刚才的疼痛感都消失了。他歪着头向前方望去，凯伊路还是在那里呆呆地站着，不过看起来没有受到任何伤害，大概是由于惊吓过度所致吧。不远处，一个模糊的红色身影正向这里挣扎着跑过来，那应该是鲁蒂没错。

"对不起，鲁蒂，好像没法继续陪伴你了呢……"斯坦缓缓闭上了眼睛，"凯伊路，好好活下去吧，一定要成为一个真正的男子汉，别学你老爸整天就喜欢睡觉……唉……又想睡了呢……"

不久后，曾在十多年前拯救了世界的四英雄之一——斯坦·艾露隆永远停止了呼吸。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

黑暗，无边无际的黑暗。

黑发的青年抱剑坐在一块岩石上，良久一动未动。

"罪人啊，你还是不愿意成为我的英雄吗？"在这漆黑一片的空间中，一个女子的声音忽然从空中响起。

隔了半响，看到青年没有丝毫回应后，女子继续说道"何必要让自己如此痛苦呢？你明明可以再度回到那个光明的世界，而且是以那样光荣的身分。为何要把自己禁锢在这个万劫不复的地狱中呢？我可以给你一个新的过去，一个崭新的未来。更重要的是，在那个全新的世界中，你可以再度见到自己心爱的女孩。"

青年的嘴角抽动了一下。

"……告诉我，斯坦真的死了吗？"青年终于开了口。

"对，巴鲁霸多斯杀死了他。"

"……他身边的那个女孩呢？"

"女孩？你是说鲁蒂吗？还没到对付她的时候，另外，斯坦和她的孩子也没有受到伤害。"

青年再度沉默了。女子没有再说话，似乎在静静等待着他的回答。

"让人类获得真正的幸福……还真是狂妄自大呢。"青年哼了一声，冷冷说道，"好吧，你可以复活我。不过我也有个要求，之后的一段时间我想自己支配，然后我再帮助你实现你的目的。"

"契约达成。"女子似乎很满意青年的回答，"那么，你需要我提供什么样的帮助吗？毕竟你不可能以这个样子再度出现在别人面前吧？里……"

"不要再叫我那个名字。"青年毫不留情地打断了她，"一身新的穿着和一个面具就足够了，其他的我会自己处理。"

七色斑斓的光芒过后，青年低头看了一下自己全新的穿着，而后向着刚刚出现在这个黑暗世界的那道白色大门走去。

未来，开始向着一个新的方向转动了……



第一章 寻找英雄的少女

第二次天地战争已经过去十八年，但是，那深深的伤痕依然无法在人们心中愈合。

在那次大战中，究极兵器贝尔格兰特所射出的激光令多个城镇毁于一旦，而坠落在地面上的空中都市以及其外壳的残骸也造成了极大的伤害。尝到了透镜集中的苦果后，奥伯隆公司被强制解体，而这也是导致世界复兴计划一直进展缓慢的重要原因。

在奥伯隆公司解散之后，由于没有了收集透镜并对其进行加工利用的机构，透镜的价值一落千丈。而为了避免充满危险因子的透镜四处散布，世界各国都展开了收集透镜的行动。政府借用亚坦摩尼神的名义宣称，信徒进贡透镜的数量与其对神的信仰程度成正比。而一直为世界复兴计划久久未能展开而惴惴不安的人们终于找到了心灵的依靠，纷纷将透镜进贡至神殿中。

圣女艾露莲降临人间后，亲眼见到她的力量的人们将更多的透镜供奉给了神殿，越来越多的人开始信奉亚坦摩尼女神。在创立了近千年后，亚坦摩尼教终于迎来了自己的全盛时代。

“不过，我就是不信那个女人是什么圣女！”罗尼·迪那敏斯将酒瓶放下，哼着酒气说道。阳光透过林间树叶的间隙照射到他的脸上，让他感到稍微有些刺眼。“她想的就只有收集透镜，教会其他的事务全部不关心，真不知道她心里打的是什么算盘？喂，凯伊路，你喝不喝？”

“不要。”坐在他旁边的金发少年皱着眉头摆了摆手，拒绝了罗尼递过来的酒，“鲁蒂知道了一定会打死我的。”

这个被称为凯伊路的少年，便是四英雄中的两人——斯坦和鲁蒂的儿子。

作为迪那敏斯孤儿院中惟一不是孤儿的孩子，无论从金色的头发还是贪睡的恶习上，都能够明显地看出斯坦的影子，而他的性格也受到了父亲的很大影响——正直、勇敢，另外还带着一点傻气。凯伊路非常崇拜自己的父亲，一心想与他一样成为世人敬仰的英雄。由于从幼时起便受到父母的指导，他的武艺早已超过了许多成年人，比起真正的战士也不遑多让。

虽然凯伊路总是想闯荡世界踏上英雄之旅，不过鲁蒂却总是不让他离开。凯伊路也曾顶撞过妈妈几次，但在结果都是大吃苦头后，他只好将这个心愿藏在了心底。直到这次罗尼回来，他才终于找到了一次冒险的机会。

罗尼·迪那敏斯——身为孤儿的他从小便生长在克雷斯达的孤儿院里。作为迪那敏斯孤儿院中年纪最大的孩子，罗尼被其他的孩子们当作兄长一样敬慕着。虽然年龄与凯伊路相差几岁，但两人从幼时起便是无话不谈的好友，没有血脉关系的他们看起来就像一对亲兄弟。由于从小就受到了身为四英雄的那两人的影响，罗尼一直便以守护弱者伸张正义为自己的信念。为了得到维护正义必需的力量，长大后的罗尼加入亚坦摩尼神团并成为了神团的一名卫兵。不过，这几年在神团的所见所闻却让他的心慢慢冷了下来，尤其是神团领袖——圣女艾露莲以收集透镜为目的的一连串做法更是让他感到有些不可理解。

在偶然中，罗尼得知在克雷斯达不远处的兰格那遗迹发现了一颗巨大的透镜，而神团已经派人出发准备将其取走。在几经思索后，罗尼做出了一个大胆的决定：与其将透镜献给无所不能的神，还不如拿去救济真正需要它的人。他想要抢先前往兰格那遗迹偷走那颗巨型透镜，然后将它卖掉，再将卖掉的钱捐给亟需资金援助的迪那敏斯孤儿院。

原本罗尼是想自己偷偷一个人去干的，可在他回孤儿院看望朋友时却不慎将这件事告诉了凯伊路。在后者的死缠硬磨下，罗尼只得同意让他陪自己一起去。

“罗尼，还有多久？”跑在前边的凯伊路扭头大声问道，一脸兴奋的样子。

“快到了，我们走的是捷径，按理说来应该比神团的那帮家伙要快一步。”罗尼低头看了眼地图，指着左边的一条通道说，“那里是遗迹的最深处，如果没有意外的话，透镜应该就藏在那里。”

没过多久，两人便来到了罗尼所指的场所。不过令凯伊路大失所望的是，除了一棵足有两三人粗的参天大树外什么都没有，更不要说是价值三百万的巨型透镜了。

“搞错了？”罗尼疑惑地挠了挠头，“我明明听那帮家伙说是放在这里的啊……等一下！”

罗尼好像发现了些什么，走向了那颗大树，凯伊路也跟了过去。这时凯伊路才注意到，大树的背面似乎笼罩着一层淡淡的光芒。当他与罗尼一同绕到树后光芒散发之处时，眼前的景象让他惊呆了。

在大树的树洞中，竟然镶嵌着一颗巨大的透镜。更让凯伊路震惊的是，他可以清楚地看到，在透镜中有着一位少女的身影。

忽然，光芒一下子变得极为耀眼起来，巨型透镜上出现了道道裂缝，而大树也在顷刻间产生了剧烈的震动。

“危险！”罗尼急忙将离大树极近的凯伊路扑倒在地。

隔了大概几秒钟后，当发觉预期中的爆炸似乎没有到来时，罗尼和凯伊路才迟疑着抬起头来，而映入眼中的一幕则让他们目瞪口呆。

耀眼的光芒消失了，树干中的巨大透镜也消失了。出现在巨树旁边的，是一位身着粉红色裙装，看上去只有十五六岁的美丽少女。

“你是……”凯伊路从地上爬起，惊讶地看着少女。

少女迟疑了一下，似乎不知道该如何回答这个问题。隔了几秒钟后，她终于开了口。

“英雄……我是来寻找英雄的。可以名留青史……不，是能够改变历史的那种英雄……”

她的声音很低，就仿佛是自言自语一般，但当听到“英雄”这个词后，凯伊路马上便兴奋了起来。他不顾罗尼的阻拦，指着自己的鼻子急声说道：“我、我！英雄的话，你已经找到了！”

“又来了……”罗尼叹了口气，无奈地摇了摇头。

“你是……”少女疑惑地问道。

“啊，虽然现在还没什么做为，但总有一天一定会成为英雄的！”凯伊路手舞足蹈地向少女解释，看到对方无动于衷后，心急的他连忙将自己手臂上的胎记指给了对方，“看，这就是英雄的证明，和我父亲长在同一个地方呢！”

少女闭上眼睛，轻轻抚摸着胸前的项坠。隔了片刻后，她缓缓摇了摇头。

“你……不是英雄。”她慢慢走过凯伊路身边，向着通道另一侧走去，“我可以感觉到……你……不是我要找的英雄……”

凯伊路一下子就呆住了，当他回过神来时，少女的背影已经消失在了道路尽头。

“搞什么啊？从透镜里跑出来，然后若无其事似的离开，还说什么在寻找英雄……喂喂，你要干什么？”

看到凯伊路想要追上去时，罗尼急忙拉住了他。

“追啊！罗尼！”

“追？那女孩？”

“当然！”凯伊路急声嚷道，“快点，不然她就走远了，我一定要让她承认我就是真正的英雄！”

凯伊路不再理会罗尼，撒腿便向前方跑去。但在拐弯处却与另一队前来的人马撞了个满怀，当即摔倒在地。

“神团！”当看到对方的穿着后，罗尼当即傻了眼。

“喂，你们在这里干什……等等，透镜到哪里去了！”看到此行的目标不翼而飞后，领头的神官一下子慌了，他一把抓住凯伊路的衣领，将其从地上拎了起来，“快说，你们把透镜藏到哪儿了！”

“咦？啊……不，我们没有……一个女孩从里面走了出来……然后透镜就不见了……”凯伊路也慌了神，颠三倒四地辩解道。

“我认得那个家伙！”另一个神团士兵指着罗尼喊道，“他是本部派来担任护卫的罗尼·迪那敏斯！”

“混账……竟然和外人勾结盗取神团的透镜！”神官恼火地喊道，“把这两个家伙抓起来，关到达利尔谢德地牢里等待发落！”

第二章 旅程

“喂，喂！连我们的话也不听就把我们关起来算什么！”

被关在监牢内的罗尼愤怒地抓着铁栏对门外吼着，不过外面的看守毫不留会他的怒吼，径直离开了监牢。罗尼恨恨地猛砸了铁栏一拳，无可奈何地坐回到了床上。

这时，先前被打昏的凯伊路总算是醒了过来。他向四周缓缓张望着，脸上一副迷惑不解的神情。

“唔……嗯……先是去遗迹探险，而后发现了透镜和少女……之后被神团逮捕……”

“再然后就被关起来了，你这个迟钝的家伙。”罗尼敲了敲他的脑壳，“这里是达利尔谢德的地下牢，而我们两个就是囚犯，明白了吗？”

又过了大概十秒钟左右，凯伊路才理清了事情的头绪。可是，他却忽然哈哈大笑了起来，将罗尼吓了一跳。

“喂，你怎么了？难道头被打坏了？快让我看看！”

“不是的，罗尼，我现在感觉很高兴啊！”凯伊路兴奋地攥紧了拳头，“冒险就要开始了！”

“冒险……？”

“在那女孩出现的瞬间我就感觉到，属于我的冒险终于要开始了！还记得她从透镜出来后说了些什么吗？‘寻找英雄’。没错，罗尼！等回到克雷斯达后，我就要开始自己的旅程——为了成为英雄而进行的冒险旅程！那女孩在寻找的就是我！虽然现在可能还不是……对！是未来的我！”

“拜托……我们现在还在牢里呢……”罗尼耸了耸肩，继续说道，“不过如果你坚持的话，我也陪你一起冒险吧。”

“哎？可罗尼你不是已经进了亚塔摩尼神团吗？”

“笨蛋，你以为他们还会要一个偷神团透镜的小偷吗？再说了……”罗尼顿了一下，说，“我早就明白那里不是我想要呆的地方，还是留在你身边保护你吧。我希望可以代替斯坦先生……代替你的父亲保护你，从那天开始，我就下定了这个决心……

“那天……？”

凯伊路对这句话感到有些奇怪，但从屋顶传来的冷笑声打断了两人的谈话。

“你真以为自己是英雄吗？”一位一袭黑衣，披着紫色斗篷的青年从屋顶的吊床上跳了下来，在金属面具的遮掩下只能看到眼和嘴。

“所谓的英雄，是由于过去的功绩而被人们赠予的称号，不是自己随便说说，想想就可以的。”神秘青年看着凯伊路，冷冷说道。

不服气的凯伊路刚想与其争论，罗尼先忍不住开口了。

“听上去好像挺了不起的嘛，简直就是在说自己即是英雄啊。”罗尼以嘲弄的口吻说道，“知道吗？这个看起来不起眼的小鬼就是传说中的四英雄中的两位的儿子哦。”

“哦……是吗？”

“哈哈，吓得说不出话来了吧？”

罗尼继续对其冷嘲热讽，不过凯伊路已经有些耐不



住性子了。“快回克雷斯达吧，罗尼，不然冒险说不定就会被耽误了。”

“说是那么说……”罗尼挠了挠头，无奈地说道，“但我们现在是在牢房里……”

“想从这里出去是吧？”神秘青年突然说道，“我倒是知道一条路。”

“真的？谢谢你了！”凯伊路兴奋地说道。

“喂，别相信这家伙的话，他连真面目都不肯示人。”罗尼连忙提醒道。

“可在这里磨蹭下去的话，那女孩会走远的，我，想快点去冒险啊！”凯伊路将身体再度转向了青年，“那么，唔……请问您的姓名是……”

“名字吗？”青年淡淡一笑，“这东西对我来说毫无意义，你们随便叫好了。”

“唔……”凯伊路歪着头想了半天，忽然叫道，“那么，就叫你裘达斯吧！”

“随你吧。”青年轻易应承了下来，就像与自己毫无关系一样。

“好吧好吧，裘达斯先生”罗尼摊了摊手，“你准备如何带我们出去呢？”

“简单，从门口出去就行了。”青年走向牢门，同时将腰间的西洋剑拔了出来。

“门口？……喂！”罗尼一愣，还没等他反应过来，青年就已经将剑向牢门挥去。伴随着剑光闪过，原本门锁所在之处已变得空空如也，牢门也应声而开。而更令罗尼吃惊的是，这次破坏活动竟然没有发出丝毫声响。这不仅仅是一把好剑就能做到的，更需要持剑者极强的腕力。

“……你究竟是什么人？”罗尼将目光从门锁处移到了男子脸上，脸色变得严峻了起来，“亚坦摩尼神团护卫军集中了世界各地的强者，但就连那里面也没有一个人能有这样的本事。”

“那种事不重要吧，总之可以出去就是了。跟我走吧，那边有一条通往城外的地下道。”说完这句话后，裘达斯不再理会罗尼，径直向前走去。看到凯伊路紧跟了上去，罗尼也只好无奈地暂时放下了这个话题。

没过多久，三人便通过地下道来到了城外的郊野。此时天色已完全黑了下来，不过罗尼和凯伊路还是能清晰地分辨出前往克雷斯达的道路。

“好了，去开始你们的旅程吧。”裘达斯平静地说道。

“非常感谢，裘达斯先生！”凯伊路向对方深深鞠了一躬，“希望日后在什么地方还能再见面。”

“不用客气。”裘达斯轻轻哼了一声，看着凯伊路的眼睛说道：“要成为英雄的话，就好好努力吧，再见。”

说完之后，裘达斯便转身向另一侧走去，罗尼似乎还想追上去询问他什么事情，但想了想还是忍住了。

“快回孤儿院吧，凯伊路。”罗尼催促道，“这里离克雷斯达大概只有半小时路程……啊，糟了！”

“怎么了，罗尼？”凯伊路不解地问，但转瞬间他的脸色也变得惨白。“我们比预定的回家时间晚了半天……鲁蒂一定已经火冒三丈了……”

“还等什么，快跑吧！”

“是！”

当两人的身影消失在远方后，裘达斯从不远处的一棵树后现出了身影。

“真是和他的父亲一模一样呢……”黑发青年摇了摇头，将目光移到了自己拔出的佩剑上。“看来，又要开始一段新旅程了呢，夏露狄耶……”

“我说不行就是不行，早就和你说过冒险对于你来说还为时过早！”清脆的巴掌声在夜幕下的迪那敏斯孤儿院中响起。

“妈妈，我知道一声不吭就去了遗迹是我不对。”凯伊路捂着火辣辣疼的脸颊，继续争辩道，“可这次我明白了，妈妈。我一定要和罗尼一起……”

“够了！先去给我睡觉！”鲁蒂气呼呼地摆了摆手，不想再继续这次谈话。

“不，妈妈！请您好好听我说！”

“你给我适可而止！”

鲁蒂又一个耳光打在了儿子的脸上，可凯伊路那毫不退缩的目光却让她吃了一惊。

“我，想要和父亲那样……”凯伊路紧紧咬住下唇，而后大声喊道，“我想成为像父亲那样伟大的英雄！”

鲁蒂默默地看着儿子，她一言不发，慢慢转身离开了房间。

“好了，凯伊路，先去睡觉吧。”罗尼走上前来拍了拍小兄弟的肩膀，“明天再说一次吧。别担心，只要好好说，鲁蒂阿姨一定会理解你的感受的。”

鲁蒂独自坐在孤儿院外的长椅上，静静地抬头望着夜空的点点繁星。

“斯坦啊……今天，我又对凯伊路发脾气了……”鲁蒂看着星星，对这那个已不存在的人轻声说道，“不过，这回可不同了哦，这孩子竟然敢和我顶嘴了呢。他说想成为你那样的英雄，真是的，果然是你的孩子呢……好啦，别担心，我已经明白该怎么做了。”

说到这里，鲁蒂的脸上露出了淡淡的笑容。她站起身来，向着房间内走去，“就说到这里吧，还要收拾东西呢……明天，就要为我们的宝贝孩子送行了……”

第三章 圣女

当三天前的那个早上鲁蒂轻易允许两人外出冒险时，凯伊路和罗尼的第一反应都是自己听错了，隔了将近半分钟，凯伊路那震耳欲聋的欢呼声才回响在孤儿院的上空。

鲁蒂将昨天夜间收拾好的行李及盘缠交给了凯伊路，并且把当年斯坦离开村庄冒险时最早拿的剑也送给了儿子。

“好好干！绝对不要输给斯坦那家伙！”

直到现在，鲁蒂临行前大声喊出的这句话语还回荡在凯伊路的耳畔，而他也永远忘不了在村口向自己挥手告别的那个身影。在那一刻，凯伊路第一次有了想哭的冲动。

和罗尼商量过之后，两人将第一个目的地定为了白鹭城旁的史特雷兰兹大神殿。如果少女想要寻找英雄的话，名闻天下的四英雄肯定是最佳的选择，所以他们才准备先去找一直在大神殿中研究教义的菲莉娅，如果没有线索的话再乘船前往海德堡拜访贤王伍德洛。

事实上，凯伊路直到离家很远时才想起来自己的老妈也是四英雄的一员。换句话说，在他出门傻乎乎冒险的时候，想要寻找的对象说不定已经找到他家里去了。这一发现令凯伊路懊恼不已，他甚至打算马上跑回家看看。不过幸运的是，就在他产生这一想法不到十分钟后，就在哈梅兹峡谷见到了那个身着粉红色裙装的美丽少女。

由于凯伊路恰好捡到了少女丢失在峡谷中的项链，当他将项链还给少女的时候两人也说了几句话。不过如同在兰格那遗迹中一样，少女依然是一幅拒人千里之外的态度，在简单道了声谢之后就径直转身离去，毫不理会在后面大声叫喊的凯伊路。罗尼为此火冒三丈，当场就劝凯伊路干脆回家得了，别再理会这种没教养的女孩。但凯伊路却是死活不从，一定要将自己的目标进行到底，尤其是女孩再度说出的“你不是我要找的英雄”这句话语更是让他下定了决心。

“等着吧，总有一天我要让你承认，我凯伊路·迪那敏斯是一个真正的英雄！”

“看啊，罗尼！那里就是白鹭城！”

当远方那个白色的城池映入自己的眼帘后，凯伊路抓住罗尼的袖子，兴奋地指着那座城大声喊道。

“行啦，别像个小孩子一样好不好？”罗尼将长枪扛在右肩上，以一副对待乡巴佬的口吻训斥道。

对于经常会被派遣出来执行任务的罗尼来说，白鹭城就和家边的庭园没什么区别，但对于从小就被鲁蒂严格管教，从没离家出过门的凯伊路来说就完全不一样了。

虽然只有十几年的历史，但凭借着得天独厚的地理环境以及宗教优势，如今的白鹭城已堪称大陆上最繁华先进的都市。走在城中，凯伊路不断地东张西望，不时发出由衷的赞叹声。

“别愣神了。”罗尼用肩膀撞了凯伊路一下，“先找个旅馆吧，大神殿的开放参拜时间是下午两点，我们还可以休息半个小时。”

“嗯，好吧。”凯伊路点了点头。

罗尼带着凯伊路走进了不远处的那间旅馆，当他挑好房间的时候，忽然听到外面传来了嘈杂的喧闹声。同时，旅馆内的很多人也正在不约而同地向外跑去。

“怎么回事？”罗尼靠在前台上，斜着头向负责接待的小姐问道。

“您不知道吗？”对方似乎显得很惊讶，不过马上就换成了一幅恍然大悟的语气，“啊，实在抱歉，我忘了您是刚旅行到这里的。事实上，按照计划，圣女大人将会在十分钟后驾临白鹭城降福，居民们早就得知了消息，所以看到时间将至就赶忙跑到广场等待去了。啊，真抱歉，我也要去了，您知道，圣女大人的降福一年才只有两次而已啊。”

“那个女人吗……”当招待小姐也急匆匆地跑出旅馆后，罗尼皱了皱眉头，小声嘀咕了一句。

“听到了吗？是圣女大人！”凯伊路又兴奋起来了，“之前克雷斯达的达斯卡老爷爷总是向我炫耀他曾接受过圣女大人的降福，没想到今天我也可以看到这么了不起的人了呢！罗尼，你也很兴奋吧！”

“切，我才不希罕呢。”罗尼撇了撇嘴，“你忘了我是

干什么的了吗？每个月都能看到她好几次。再说了，我对艾露莲那个女人一点好感都没有，谁知道她心里打的是什么鬼主意。别理她了，我们早点进房间休……喂，你去哪儿！”

看到凯伊路一阵风地跑出门后，罗尼只好也紧跟了上去。果不其然，凯伊路径直跑到了不远处的中央广场。此时，广场内已经黑压压地挤满了人，看起来好像全城的居民都赶到这里来了。而在此时，教堂的钟声敲响了。

“圣女大人……是圣女大人！”

伴随着钟声与震耳欲聋的欢呼声，城门缓缓打开，在十余名卫兵的守护下，一位身着白色华服的年轻女子向广场这边缓步走来。当其接近广场时，人群自动向两侧分开，让开一条大道让广受世人敬仰的圣女走到了广场正中央。

艾露莲慢慢环顾四周，无数双期盼的眼光正从四面八方凝视着她。她微微一笑，将右手缓缓举了起来。

“女神大人的忠实信徒们哟，你们将因为自己的信仰而听到奇迹的福音。”当听到艾露莲那温柔而充满威严的声音时，没过几秒钟，广场上的近万人全都双膝跪地。为了不引人注意，罗尼也只好拉着凯伊路跪了下来。

忽然，艾露莲的右手散发出了耀眼的光芒。光芒冲天而起，而后化作数千数万道淡淡的光束向着广场射下。当光芒散去后，广场各处顿时爆发出了狂喜的呐喊声。

“我、我又能看见了！神啊，谢谢你！”

“妈妈，是我啊！你没事，圣女大人已经降福给您了啊！”

欢笑声、狂喜的呐喊声、因激动而痛哭流涕之声……顷刻之间，中央广场便化为了欢乐的海洋。认识或不认识的人们兴奋地拥抱在一起，尤其是原本以为自己无药可救的那些患者更是激动得老泪纵横。

“这是真的啊，罗尼！”凯伊路惊讶地张大了嘴巴，他拉开袖管，指着右臂对罗尼嚷道，“圣女大人真的拥有奇迹之力呢！两天前我在与那只野狼战斗时这里受了点伤，可现在竟然完全看不到伤口了！”

“嗯，确实。”罗尼点了点头，“要不然全教会也不会承认她是女神派来人间的使者，不过……你接着听吧，她应该马上就会说了。”

罗尼话音未落，艾露莲便再度开口了。

“白鹭城的市民们啊。”

先前喧闹的人群一瞬间变得鸦雀无声，有些人甚至屏住了呼吸，生怕打扰圣女大人的教诲。

“你们刚才已经感受到女神大人的慈爱了吧。神是爱你们的，只要你虔诚地对女神大人祈祷，她便会温柔地将莫大的福音赐予你们。”艾露莲朗声说道，“虽然我能够听到各位的祈祷，但是，我必须借助透镜的力量将这份祈祷传至女神那里，只有这样，她才能亲身感受到各位的虔诚之心。如果你家里还有透镜的话，那么，就请把它们都献给神团吧！”

“看吧，每次都是这样子。”罗尼低声对凯伊路说，“我不否认她确实拥有神奇的力量，可她的真正目的却好像不是传播教义，而是疯狂搜集世界各地的透镜。这个女人已经收集了足足超过数个国家储备的透镜了，可是，却没有一个人知道这些透镜是用来干什么的，什么‘将祈祷传达给女神’纯粹是信口开河，她对亚坦摩尼女神似乎毫无敬仰之心。在神团这几年，我一直在暗中观察这个女人的一举一动，可却怎么也搞不清她的目的是什么，又为什么要收集这么多透镜。”

“哇，罗尼……”凯伊路以尊敬的目光望着罗尼，钦佩地赞叹道，“你竟然真的在调查，我还以为你在神团那几年间每天都想着怎么泡妞呢。”

“那种事情当然也要花很多心思的啦……喂，你这混帐！”罗尼恼火地将凯伊路的脖子夹在了自己的臂弯里。忽然，他好像发现了些什么，松开手指着艾露莲小声说道，“注意她的脖子。”

“脖子？”凯伊路疑惑地定睛望去，当看到艾露莲脖子上挂着的那条项链时，他不禁大吃一惊。“啊，那明明是那个女孩的东西！”

艾露莲的那条项链，与不久前凯伊路在哈梅兹峡谷捡到并还给红衣少女的那一条一模一样。

“喂，把那项链还给那孩子！”

当看到凯伊路不假思索地分开人群冲到艾露莲面前时，罗尼便知道自己闯下大祸了。他连忙三步并作两步赶上前想要将凯伊路拉回来，可凯伊路却怎么也不肯善罢甘休。他知道那个女孩很重视这条项链，当初她将项链失而复得时，眼睛里都闪耀着泪花。

“哎？”艾露莲也被这两个突然闯过来的青年吓了一跳，“什么项链？”

“啊，对不起，这个小鬼搞错了！”罗尼急忙分辩道。

“请等一下。”艾露莲似乎对这件事很感兴趣，她示意身边的卫兵将剑放下来，和颜悦色地向凯伊路问道，“你刚才说的那个孩子又是什么意思呢？”

“不不，只是相同的项链罢了……”罗尼抢先说道。

“相同的项链？”艾露莲一怔，似乎对此感到有些意外，但笑容转瞬间便又回到了她的脸上。“原来是这样，不过这个确实是我的东西。这件事我身边的所有人都可以证明呢。”

“是、是吗？”凯伊路这时才意识到自己的行为是多么鲁莽，“对、对不起，只是因为项链对于那个孩子十分重要……”

“所以，如果是我夺走了的话，不管怎么样，也要取回去，是这样吗？”艾露莲微笑着说出了少年心中的话语。

“实在是对不起……”

“没关系，这样的想法没有错，你的心地非常善良是很好的人，像你这样的人，应该得到神的加护。”艾露莲的善解人意让凯伊路更加感到惭愧了，“我叫艾露莲，是亚塔摩尼神团的领袖，可以告诉我你的名字吗？”

“啊……我叫凯伊路，凯伊路·迪那敏斯！这是罗尼！”

“凯伊路和罗尼对吗？我会记住的，希望日后还能再度相遇吧。”艾露莲点了点头，“另外，我也很希望见到那位与有相同项链的女孩呢……”说到这里，不易察觉的笑容在她嘴角稍瞬即逝。“那么，我先告辞了，请多保重，凯伊路。”

说完这句话后，艾露莲便在卫兵的簇拥下离开了广场，而在她走后，先前还密密麻麻的人群很快散去了。不过，凯伊路还呆呆地站在原地，望着艾露莲消失的方向一动不动。

“你这家伙……知不知道你刚才有多危险！”一想到向前的事情，罗尼的气就不打一处来，“我们现在还是逃犯耶，你想被再度抓会监狱吗？”

“……罗尼，你没有感觉到吗……”凯伊路似乎完全没有听到罗尼的责骂，低声问道。

“感觉什么？”

“她们太像了……”

“喂喂，你在说什么？”

“……那个不知名的少女……”凯伊路呆呆地望着前方，口中喃喃自语道。

“她给我的感觉，和圣女大人一模一样……”



第四章 同伴

史特雷兰兹神殿，大圣堂之内。

“到底怎么样才可以见到英雄呢，拜托了，请告诉我，菲莉娅小姐！”

“在这之前，请回答一个问题好吗？你为什么要寻找英雄呢？”

“力量……我需要能够改变世界的力量。”

“力量？”

“对，只有英雄才具有可以改变世界命运的力量。我想知道，那股力量的源泉是什么？而且，我也想得到这样的力量。”

“在我看来，你已经拥有了强大的力量。”

“不！现在我的力量还远远不够！”

“……我还想知道一件事。当你见到英雄并得到力量的时候，你有什么打算呢？”

“……对不起，我不能告诉您……但是，我决不会用这种力量来做坏事，请相信我！”

“我明白，所以我才想知道。你对这种力量是如此渴望，到底是为什么呢……”

忽然，大圣堂入口处的一股黑暗波动硬生生地打断了两人的交谈。

伴随着空间的扭曲，一个高大的黑影出现在了红衣少女和菲莉娅面前。

“粉碎神之眼的四英雄之一，菲莉娅对吧？”

银发黑肤的神秘男子慢慢走近菲莉娅，冷冷说道。

“住手！”

凯伊路大喊一声，从床上腾的一声坐了起来，也把一直坐在床边的罗尼吓了一大跳。

“喂喂，冷静点，已经没事了。”罗尼将凯伊路强行重新按回到床上，说。

“咦，我怎么会在这里？”凯伊路疑惑地向四周张望着。他现在身处的地点分明是一间幽静的卧室，而且从周围的布置来看，很有可能是一个女孩子的房间。

“让我想想……”凯伊路眉头紧皱，苦思冥想着，“我们先是偷偷溜进了史特雷兰兹神殿，然后找到了大圣堂，然后发现一个银发怪人正准备攻击菲莉娅小姐和那个女孩，然后我就拔出剑冲了上去，再然后……”

“再然后你就轻而易举被他打倒了。”一个熟悉的声音忽然从房间另一侧响起。

凯伊路循声望去，映入他眼中的是一个戴着金属头盔，一袭黑衣的青年。

“裘达斯！”凯伊路惊喜地喊道，“你怎么会在这里？”

“偶然经过。”

“切，会有人偶然经过那个地方吗？”罗尼哼了一声，将头转向了凯伊路，“不管怎样，是这个鬼鬼祟祟的

家伙将你救了下来，并打跑了那个自称巴鲁霸多斯的神秘男子。且不论他的目的是什么，你还是向他道声谢吧。”

“非常感谢，裘达斯！”这时，凯伊路忽然想到了另一件事，“啊，那个女孩，还有菲莉娅阿姨怎么样了？”

“放心吧，她们都没受伤。”罗尼回答道，“不过，那个女孩看上去好像心事重重的样子……”

同一时刻，神殿外的花园。

“我的力量果然不够……”少女沮丧地坐在湖边的座椅上，忧郁地望着缓缓流动的湖水。

“那倒不是。”菲莉娅微微一笑，挨着少女坐了下来，温柔地说道，“我能感觉到你体内的力量，但是，你还没有找到能正确使用它的方法。”

“方法……”少女轻声重复了一遍。

“没错。”菲莉娅点了点头，“如果我没猜错的话，一直以来你都是一个人吧。我之所以现在能成为所谓的英雄，全都是因为有斯坦、鲁蒂、伍德洛这些同伴。如果不是他们的帮助，我永远都无法鼓起勇气，也永远不可能找到自己的前进方向。所以，我建议你最好能够交上一些朋友，那样的话，你也许就可以慢慢领悟到某些东西了。”

“真的吗……”

“不试试怎么知道呢，对吧？”

少女抬头望向菲莉娅，看到对方微笑的样子后，她忽然产生了深深的内疚。

“菲莉娅小姐，真对不起……当您被那个人攻击时，我其实是想帮助您的，可是，我却无法使出力量……”

“不要再后悔了，那一点用都没有。”

在身后忽然响起的话语将少女和菲莉娅都吓了一跳。那是凯伊路，当他从裘达斯口中得知两人正在湖边时便马上跑了过来。虽然他没听到两人之前的谈话，但当听少女这样说时，马上就忍不住插了嘴。

“我母亲说过‘反省是我们应该做的，但后悔就不必了’，反省好歹还与未来相关，但后悔只能让人停留在过去。”

少女沉默地垂下头，似乎在认真考虑凯伊路的这句话。

“果然像是鲁蒂说的话呢。”菲莉娅抿嘴一笑，扭头向少女说道，“你还要继续寻找英雄吧？我已经听罗尼说过你们之前的事情了，如果不介意的话，不妨和这个孩子一同上路如何？”

“啊？”凯伊路一愣，而接下来少女的回答则令他吃了一惊。

“嗯……好吧……”在犹豫了片刻后，少女轻轻点了点头，“希望菲莉娅小姐您说的真的有效……”

“真的！”凯伊路为这一突如其来的变故兴奋异常，“放心好了！我一定会在旅途中让你承认我就是真正的英雄的！啊，对了，还不知道你的名字呢。我叫凯伊路，凯伊路·迪那敏斯，你呢？”

少女脸上禁不住扬起一丝笑意。

“莉亚拉，这样叫我就可以了。”少女笑着说道，然后主动与凯伊路握了下手。“请多关照了，凯伊路。”

这时，罗尼和裘达斯来到了这里，凯伊路也将情况向他们进行了说明。

“啊，对了。”凯伊路好像忽然想到了些什么，“裘达斯不如也和我们一同冒险吧，你那么厉害，一定会帮上我们大忙的。”

“我拒绝。”裘达斯冷冷说道，“我早就习惯了独来独往了。”

“拜托你了，裘达斯，帮帮忙好不好。”凯伊路哀求道。

虽然裘达斯一再拒绝，但凯伊路却是不达目的誓不罢休，在死缠硬磨了将近十分钟后，裘达斯也只好举手投降了。

“笨蛋，你总有一天会后悔的……”

看到裘达斯无奈的样子后，菲莉娅不禁笑了起来。

“……怎么？”

“没什么。”菲莉娅好不容易才忍住了笑，“你让我想起了以前认识的一位朋友。说起来你们两个还真是有些像呢，不管是身材还是性格。”

“……是吗……”裘达斯沉默了片刻，将身体转向了莉亚拉。“早些出发吧，你的下一个目的地是哪里？”

“唔……海德堡。”

“对哦，伍德洛叔叔是那里的国王。”凯伊路一副恍然大悟的样子，“虽然我才是你要寻找的英雄，不过还是去看看吧，我也想亲眼见识一下这位了不起的英雄呢。”

不久之后，凯伊路等四人收拾好了行李。在向菲莉娅告别后，他们向着港口的方向走去，准备从那里乘船前往海德堡。

菲莉娅站在神殿入口处，微笑着目送四人离开。

“还真是和他父亲一模一样呢。”看着凯伊路的背影，菲莉娅脑海中又浮现出了不久前他拔剑冲上前想与巴鲁霸多斯一较高下的情景，脸上露出了微笑。但当斯坦的身影浮现在她眼前时，她的表情立即就黯淡了下来。

虽然已经时隔多年，但菲莉娅少女时对斯坦的那份暗恋从来就没有一刻减弱。当数年前得知斯坦的死讯时，她当场就昏了过去，好几天都将自己关在房间里以泪洗面。

在凯伊路昏迷时，她从罗尼那里知道了凯伊路失忆的事情，所以很注意没有提起任何与斯坦有关的话题。

“像你父亲一样，成为真正的英雄吧，凯伊路……”

菲莉娅默默祝福道。而就在这时，忽然刮起一阵大风，将裘达斯的斗篷吹了起来。

当菲莉娅的目光接触到裘达斯腰间佩剑的剑柄时，她的脸色一下子变得惨白。

“怎么可能……”她不禁掩住了嘴，低声惊呼道。虽然只是一闪而过，但菲莉娅却无论如何也不会忘记那柄剑究竟意味着什么。

“不可能，一定是我看错了。”菲莉娅用力摇了摇头，“他、他明明已经死了啊……”

她忍不住又抬头向远方望去，但此时凯伊路等人已经拐过了街角，消失在了她的视线中。

菲莉娅呆呆地站在原地，良久一动不动……

第五章 透镜之战

一番艰辛跋涉之后，凯伊路等人终于抵达了遥远的北方雪国法达利亚，并很快来到了首都海德堡的王城前。虽然说起来很轻松，但他们一行这一路上可是经过了不少曲折。先是在海上遇到了袭击船只的大章鱼；然后因船进水险些沉入海底，多亏莉亚拉使用项链的力量方才解除了这场危机；接着又接二连三地被迫闯进好几个遗迹和迷宫进行冒险，有好几次险些连命都丢了。

不过令凯伊路高兴的是，这些冒险经历令四人的关系逐渐变得亲密了起来。虽然罗尼还是对裘达斯的意图心存怀疑，两人一路上也是口角不断，不过比起最初很明显已经要融洽很多了。而莉亚拉的态度也从一开始的冷若冰霜变得开朗了很多，这也要归功于裘达斯在船上对她在“力量”这一点上的开导。

王宫卫兵一口拒绝了凯伊路求见国王的请求，但当他得知凯伊路是斯坦和鲁蒂的儿子时态度立即有了180度大转弯，赶忙跑进宫内向伍德洛进行了通报，并很快带回了允许参见的口谕。

裘达斯以“不太习惯王宫严肃的气氛为由”决定在外面等候，在几经劝说无效后，凯伊路也只好不再强求，与罗尼和莉亚拉一同走进了王宫。而令三人意外的是，他们竟然在王宫中与一位意外的来客不期而遇。

“圣女大人？您怎么会在这里？”

正向凯伊路这边走过来的白衣女子，正是罗尼和凯伊路之前曾在白鹭城有过一面之缘的圣女艾露莲。

“咦，这不是罗尼和凯伊路嘛。”艾露莲也感到有些意外。虽然只见过一次，但她却清楚地记着两人的名字。

“不用那么客气，叫我艾露莲就可以了。”艾露莲走到三人身边，微笑着说道，“我来这里是想拜托英雄王某件事情的，现在拜访已经结束，我正准备离开这里呢。”

这时，她将目光移到了莉亚拉身上，“那条项链……凯伊路，这位美丽的小女孩就是你之前提到的那个人吧？”

“是啊，她叫莉亚拉。”凯伊路想介绍莉亚拉给圣女认识，可这时他才发现，莉亚拉从刚才起就垂下了头，全身还在微微发抖，好像是害怕什么东西。

“你怎么了，莉亚拉？”

“……啊，没什么。”听到凯伊路的话后，莉亚拉方才如梦初醒，连忙慌乱地回应道。

“果然与我有着同样的项链呢……”艾露莲走到莉亚拉身边，轻声说道，脸上依然挂着温柔安详的笑容，“那么，莉亚拉小姐，请继续努力吧，希望你能达成自己的心愿。”

莉亚拉一言不发，依然没有把头抬起来。看到对方的反应后，艾露莲微微一笑，绕过她向着出口的方向走去。

“嗯？你们过去见过面吗？”罗尼感到刚才的气氛有些不太对劲，向莉亚拉问道。

莉亚拉闻言赶忙摇了摇头，“没、没有啊，刚才是第一次碰面呢。”

“好啦好啦，快去大殿吧。”凯伊路催促道，“英雄王正在那里等着我们呢。”

几分钟后，三人来到了金碧辉煌的大殿中，而坐在前方王座中等待着他们的，正是传说中的四英雄之一——英雄王伍德洛。

“你就是斯坦的儿子吗？”伍德洛沉声问道，虽然声音不大，但三人却都感到了一种威压感。就连一向大大咧咧的罗尼都低下了头，不敢正视这位真正的王者。

凯伊路咽了口唾沫，强装镇定回应道：“是，我、我是凯伊路·迪那敏斯。”

“你要知道，几乎每天凡达利亚都会有近百位国民因为形形色色的事情需要求见我，而我也会一视同仁地接见他们。不过，他们都会规规矩矩地提前预约，并按照顺序向我陈情，这也是我定下的一条铁律。”伍德洛面无表情地说道，“像你们这样根本不按顺序就来到大殿的，在我记忆中还是第一次。”

当伍德洛的语气变得越来越严肃时，罗尼和凯伊路的脸早就变得通红，惭愧地低下了头，大气都不敢喘一口。就在两人感到羞愧难当时，王座上忽然传来了爽朗的笑声。

“哈哈，果然吓到你们了啊。”伍德洛走下王座，稳步来到凯伊路身旁，大笑着说道，“好了，别担心了，刚才我是跟你们开玩笑呢。斯坦那家伙是我的好兄弟，你来找伍德洛叔叔又怎么需要预约呢？”

听到这句话后，凯伊路心中的一块大石总算是落了下来，而罗尼也偷偷擦了几把额头上的汗，长出了一口气。

“那么，凯伊路，今天来找我有什么事呢？”

“啊，实际上是这位小姐——莉亚拉想找你。”凯伊路连忙将莉亚拉拉到自己旁边，“由于某种原因，她在寻找自己心目中的英雄。所以，我才会把她带来这里，看看您是否就是她要找的那个人。”

“哦。”伍德洛饶有兴趣地打量着莉亚拉，“那么，小姑娘，我符合你的要求吗？”

莉亚拉握住胸前的项坠，认真地注视着伍德洛，隔了片刻后，她失望地摇了摇头。

“不是……伍德洛先生也不是我要找的英雄……”

“真遗憾。”英雄王夸张地耸了耸肩，“被可爱的女士拒绝了呢。”

“别灰心，莉亚拉。只要我们在一起，就总会有办法的。”看到女孩脸上掩饰不住的失望后，凯伊路安慰道，

"要不然随我回克雷斯达如何，我妈妈也是四英雄哦。说不定爸爸也冒险回来了，那样的话就有两位英雄可以供你选择了啊。"

听到后一句话后，伍德洛和罗尼脸色都黯淡了下来，不过他们并没有说话，而是默契地沉默着。

莉亚拉犹豫了一下，点头同意了凯伊路的提议。这样一来，众人在海德堡的任务就告结束了。就当三人伍德洛告别准备离开大殿时，莉亚拉忽然问道："伍德洛先生，能不能告诉我刚才艾露莲小姐来找你有什么事吗？"

"哦，她希望我能将凡达利亚的透镜献给亚坦摩尼教团，不过我拒绝了。"伍德洛若无其事地说道，"你也应该知道吧，现在凡达利亚的繁荣昌盛并没有利用丝毫透镜的力量。那次战争让我明白到这东西的力量实在是太过恐怖，所以就将上缴透镜作为了一项基本国策，而国民们也很拥护这项决定。"他指了一下王座后的一扇门，继续说道，"这些年缴纳上来的透镜都放在那个房间里，恐怕除了亚坦摩尼神团总部，就数这里的透镜储量最高了吧。说起来，以前我的目的就是破坏透镜，结果当上国王后却反过来要保护它们，命运这东西还真是会捉弄人呢。"

"伍德洛先生！"莉亚拉欲言又止，犹豫了片刻后，她好像下了很大决心似的，盯着英雄王的眼睛认真说道，"请一定要保重，也许……也许不久后就会有某些事情发生。所以……"

伍德洛奇怪地看着面前的这个小姑娘，不明白她为何会说出这种话。不过，他还是微笑着向莉亚拉表示了谢意。

"多谢你的关心了，莉亚拉小姐。希望有一天能再度见面呢。还有……"他抬起头对凯伊路说道，"小家伙，以后你想什么时候来玩就什么时候来吧，海德堡王宫的大门永远对你敞开。"

当三人走出王宫后，一直守候在外面广场的裘达斯迎了上来。凯伊路向他说明了事情经过，并得意样样地告诉裘达斯，伍德罗赞许地承认他有成为英雄的潜质。不过，裘达斯对这句话却是嗤之以鼻。

"你以为他是在说你吗？"

"当然啊，要不然还有谁？"

"别搞错了，他看到的只是'斯坦和鲁蒂的儿子'而已。"裘达斯冷然道，"士兵为什么会前往通报？伍德洛为什么会破例接见你？你真以为是因为他们看到了什么'英雄的潜质'？这一切，都是因为你有着了不起的双亲罢了。"



凯伊路呆住了，这迎头的一盆冷水让方才的喜悦荡然无存。他很想大声进行反驳，可他发现对方说的的确都是事实。

"喂，你说的太过分了。"罗尼厉声喝道。虽然他也清楚裘达斯说的没错，但这样说确实太伤人了。

"早点让他理解到这个现实更好一些。"

说完之后，裘达斯扭头就走。恼火的罗尼紧跟着追了上去，想要和这个脾气臭到极点的蒙面人再度大吵一架。这时，广场上就只剩下了凯伊路和莉亚拉两个人。

看到凯伊路失魂落魄的样子，莉亚拉感到有些不太忍心。她本想安慰凯伊路，可一时却想不到该说些什么。隔了好久后，她才鼓起勇气轻轻拉了下凯伊路的衣角，低声说道："别伤心了，裘达斯就是那个脾气。"

"……我知道……可是，他说的一点错都没有……"凯伊路沮丧地摇了摇头，"以前我总以为自己会成为英雄，可是却从没有想过要如何去做。以前克雷斯达的朋友和认识的人都会鼓励我，也一个劲说我会成为英雄，可我今天才明白过来，这一切，都是因为我爸爸妈妈的缘故……如果没有他们，我……"

"不是这样的！"莉亚拉也不知道自己是哪来的勇气，声音大得让凯伊路都吓了一跳，"凯伊路……虽然你不是我要找的英雄，但是，我能够清楚地感觉到你的决心和坚韧不拔的精神。在一同冒险的旅途中，你是那样的勇敢，又是那样地充满了自信与希望。我以前一直认为自己一个人就足够了，但现在我却明白，没有朋友的话，我根本什么都做不到，而让我了解到这一点的正是你！"莉亚拉涨红了脸，激动得好像要哭出来似的，"是你改变了我，而我也深深地被乐观的你所感染。相信自己吧，你一定会成为真正的英雄的！你不是什么'斯坦和鲁蒂的儿子'，你是凯伊路，是以后一定会成为英雄的人！"

凯伊路目瞪口呆地看着面前的这个女孩，半晌说不出话来。莉亚拉的这番话终于让他再度恢复了信心与勇气。先前，他只是将莉亚拉当成是"要让她承认自己是英雄"的对象，直到现在他才发现到这位少女的另一面。而这，也让他感到一阵暖流在心底缓缓流过。

"谢谢你，莉亚……"

一声震耳欲聋的巨响打断了凯伊路的话语。

两人惊讶地向着声音传来的方向——王宫所在地望去，而映入眼中的那幕景象让两人惊讶地张大了嘴巴。

一只他们之前从未见过的巨大飞行生物从空中撞向王宫，半截身子已经从撞破的缺口处钻进了王宫内。从外形上看，那极像是传说中已经灭绝了的飞龙。更让人震惊的是，成百上千的魔物从飞龙身上好像建筑物一样的地方冲了出来，纷纷沿着缺口闯入了王宫。

"快去王宫，英雄王有危险！"

罗尼的大喊声让凯伊路回过了身来，赶忙随着已经冲在前面的罗尼和裘达斯向王宫赶去，莉亚拉也在后面紧追了上来。

此时的王宫已经成为了魔物的天下，措手不及的王室卫队几乎全部被魔物击败，而援军还要过一段时间才能来到这里。凯伊路等人一进王宫就直冲大殿而去，冲在最前面的裘达斯轻而易举地解决了所有妄图挡路的敌人，令几人没过多久就赶到了目的地。

在大殿之上，英雄王伍德洛手捂胸口单膝跪地，看样子刚刚受到了重创。鲜血从他的指缝间伸出，一滴一滴地滴落在地上。而在他面前站着两个身影，一个是先前曾袭击过菲莉娅的银发男子——巴鲁霸多斯，而另一个，竟然是圣女艾露莲！

"这里交给我，巴鲁霸多斯，你去把透镜都转移到飞龙上。"向属下下达完指令后，艾露莲将身体转向了凯伊路等人，"真没想到重逢会来得这么快啊……怎么，几位是来阻止我的吗？"

"我就知道你肯定有问题，现在总算露出真正面目了！"罗尼二话不说，抽出长枪就想刺向艾露莲，可长枪的去势却被艾露莲身边的一层无形障碍硬生生地阻止，罗尼也被那种力量弹开好几米远。

"艾露莲，你这样做是无法拯救人类的！"此时，莉亚拉忽然冲上前大声喊道，好像她与艾露莲早就认识一样。

艾露莲微微一笑，说："你是不会明白的，莉亚拉。那扇门后的，再加上我这数年间收集的透镜已经足以让计划完成。拯救人类，令他们获得永远的幸福，这是神的心愿，而我正在为此进行着努力，不管付出多大的代价都在所不惜。可你呢？你找到自己的方向了吗？"她抬起手臂，淡淡的白色光芒在其右手周围亮起。



"很遗憾，莉亚拉。虽然我不想这么做，但你太软弱了，这份软弱甚至可能对神赐予我的使命产生影响。"艾露莲继续说道，右手处光芒也变得越来越耀眼，"为了芙萝多娜女神，回到那个世界去吧，这里已经不适合你了。"

话音刚落，从艾露莲手心射出的光芒便将莉亚拉团团笼罩起来。转眼间，女孩便消失在了光芒之中。

"莉亚拉！"看到这一幕后，凯伊路大喊一声，不顾一切地也冲进了光芒了。然后，他就什么都不知道了。

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

"凯伊路！凯伊路！"

不知过了多久，凯伊路才在呼唤声下迷迷糊糊地醒了过来。他睁开眼睛，首先映入视线中的便是莉亚拉那担心的面容。

"莉亚拉！太好了，你没事！"凯伊路惊喜地喊了一声，几乎是下意识地从地上跳了起来。"可是……这里是哪里？罗尼和裘达斯呢？"

凯伊路疑惑地向四周张望着，如今他正身处于一个城市的街旁，从周围的景观外加建筑风格来看很像是白鹭城，可是却又有着明显的区别。就在不久之前凯伊路还曾来过白鹭城，但这里从未见过的数个建筑却显然不是几天就能建成的。

"那是什么？"凯伊路被耸立在街道另一侧的巨型雕像吸引了注意力，那是一位女性的石雕，看上去神圣而又慈祥。凯伊路本以为是亚坦摩尼女神的雕像，但仔细一看却发现根本不是。

"那是……"莉亚拉犹豫了一下，低声说道，"那是芙罗多娜女神的神像。"

"芙罗多娜？"凯伊路这才想起，艾露莲也曾提到过这个名字，不过在此之前从不知道有这个所谓的"女神"存在。自从第一次天地战争后，全新的宗教——亚坦摩尼教派便开始兴起。凯伊路从母亲那里得知，亚坦摩尼教实际上是当权者为了掩盖巨大透镜——神之眼的存在人为设立的教派，当时神团的神官绝大部分都是曾居地上军要职的有能人士。直到第二次天地战争结束后，亚坦摩尼教才开始真正发展壮大起来，并成为了大陆上公认的惟一教。

在亚坦摩尼教的教义中，亚坦摩尼是创造世界的女神，也是这个宇宙中的惟一神。凯伊路从小便听着女神创世的故事长大，可却从没听说过还有什么芙罗多娜女神。

"芙罗多娜女神……是这个世界所信仰的最高神，也是惟一的神。"莉亚拉继续说道。

"别和我说笑啊，莉亚拉。这里不是白鹭城吗？我还记得那个呢。"凯伊路指着不远处的城门说道，"那个城门修得非常气派，我记得清清楚楚。"

"没错，这里确实是白鹭城。可这个世界上却已经没有亚坦摩尼教的存在，人们信仰的也不是亚坦摩尼女神，而是真神芙罗多娜。"

莉亚拉顿了一下，盯着凯伊路的眼睛认真说道。

"这里，是十年后的世界。"

第六章 “完美”世界

不同的景观，不同的居民，不同的建筑，不同的信仰，不同的生活习惯，不同的世界……

直到三四个小时后，亲见亲闻让凯伊路相信了莉亚拉所说的一切都是真的——这里，确实是十年后的世界。

十年前降临世间的芙罗多娜女神通过人们的信仰支配着人间的绝大部分角落。婴儿通过神迹直接从白光中诞生，并且在出生后必须要在神殿抚养三年，以便将其培育得更加优良。而更让凯伊路吃惊的是，这个世界的所有人都没有名字，而是以“J-237”、“F-145”等编号进行命名并管理，这也是芙罗多娜神的旨意。

“开什么玩笑，这样的人生有什么意义？”当在圣堂内亲眼目睹了一个婴儿的诞生命名仪式后，凯伊路不仅大发牢骚。莉亚拉还没来得及回话，一个女子的声音便从两人身后响起。

“你们一定认为这很奇怪吧？对不起，这里就是这样呢，一点也不让人开心。”

凯伊路和莉亚拉猛然回头，映入两人眼中的，是位有着一头红色长发，身背弓箭的美丽少女。

“初次见面，你是凯伊路吧。”不理会凯伊路惊讶的表情，少女爽快地向他伸出了手，“我叫娜娜莉，娜娜莉·富雷基。”

凯伊路迟疑了一下，还是与少女握了下手。

“……你好，不过，娜娜莉小姐，你为什么会知道我的名字呢？”

“哦，是那个叫罗尼的家伙告诉我的。”娜娜莉满不在乎地说道，“还有一个叫裘达斯的，他们应该是你的朋友吧？”

“你见过罗尼和裘达斯？”

“没错，他们就在我的镇子里，我花了大半天才让罗尼相信现在是十年后。他一个劲地说要出来找你，我被他缠得没办法，就只好到这里来看看咯，没想到竟然这么快就找到你们了。”娜娜丽又打量了一下凯伊路和莉亚拉，“不过想想看，在这个时代里，不在希望镇，同时又穿着非教徒的奇装异服，而且还是走在一起的少年少女，似乎倒是也挺好找的。”

“希望镇？”

“就是我住的地方。”娜娜莉不由分说地便拉着凯伊路向圣堂外走去，“走吧，和我一起回去，罗尼和裘达斯正在那里等着你们呢。”

希望镇离白鹭城很远，是一个建造在荒芜的边境地带卡尔巴雷伊斯的小镇。在凯伊路所在的时代，卡尔巴雷伊斯是贫穷与落后的代名词。这里的居民大多是千年前落败后被流放至此的天上人的后裔，世界各国也都对该地区抱有怀疑及鄙夷之心。不过，恰恰是由于周边各国的这种心态，才会导致一种对天上军崇拜的异常爱国心在卡尔巴雷伊斯的住民们心底油然而生。被穷困困扰的这一民族感到自己根本是被这个世界所抛弃了，从而对其他国家充满了恨意。除了伍德洛治理的凡达利亚外，整块大陆大概只有卡尔巴雷伊斯是亚坦摩尼神团的势力没有覆盖到的场所。

而在十年后的未来，这里则成为了对芙罗多娜神抱有不满之心的人的聚集地。他们对芙罗多娜管理世界的方式充满了疑虑，因此才会背井离乡来到这个鸟不生蛋的地方。虽然受到世人的排挤，也无法享受到芙罗多娜女神可以医治一切病症的神力，但他们却过得非常自由惬意。

一进希望镇，凯伊路就听到了罗尼吵吵嚷嚷的声音。原来，当来到这个时代后，罗尼和裘达斯来到了希望镇，而娜娜莉就是他们碰到的第一个人。他们从娜娜莉口中了解到了自己所处的时代，虽然感到有些不可思议，但两人最终还是接受了这个现实。在几次软缠硬磨后，娜娜莉终于答应罗尼帮他探听凯伊路的消息，但作为回报，罗尼必须在她离开的这段时间内帮她照顾孤儿院的孩子们。

罗尼一口应承了下来，但之后的几天却让他叫苦不迭。这些小鬼整日里就喜欢胡闹，还老是将他当成捉弄对象，裘达斯倒是一副无所谓的样子，但罗尼却着实是度日如年。如果这次不是娜娜莉带着凯伊路和莉亚拉及时回来的话，罗尼又要被孩子们以“不吃饭”为要挟逼他大喊大叫了。

再度重逢后，凯伊路和罗尼显得非常兴奋，裘达斯也在一旁对罗尼讲述的分手后遭遇进行补充。看到自己完全插不上话后，莉亚拉无聊地四处张望着，恰好看到娜娜莉正向着不远处的一个小花园走去。

莉亚拉下意识地跟了上去，当走到花园后，她看到娜娜莉站在一个小小的墓碑前，正和颜悦色地自言自语着。

“路鸟，姐姐回来了哦。这次姐姐认识了几个新朋友，而且他们竟然来自过去呢，让你大吃一惊吧？”娜娜莉一改先前的大大咧咧，语气变得非常温柔，“虽然还不太熟，不过他们看起来都是好人呢。”

“这位是……”

莉亚拉忍不住问道，这时娜娜莉才发现了不远处的红衣少女。

“是我弟弟路鸟的墓。”娜娜莉笑了笑，说，“几年前他因为重病去世，之后我就经常来这里陪他说话。”

“为什么不去请求亚坦摩尼女神的帮助呢？”莉亚拉不解地问道，“不管什么样的病，女神大人都是可以治愈的啊。”

“是啊，但代价就是要将我们的人生全都交给她控制。”娜娜莉摇了摇头，“虽然身患重病，但弟弟和我却都非常快乐。也许你无法理解，但那种自由的感觉是无论什么都无法替代的。我也曾想过屈服于芙罗多娜，只要她能够治好弟弟，但路鸟却坚决地拒绝了我的提议。”

“为什么……为什么要这样呢？只要、只要服从于女神的统治，就可以再也不用担心各种疾病与痛苦，命名你们只要这样就可以获得幸福的生活啊。”

“哈哈，大概我们对于幸福的含义理解不同吧……”

“幸福的含义……”莉亚拉低声重复着，心头忽然变得一片纷乱。

“莉亚拉，你在哪里？”

这时，凯伊路的呼唤声传入了两人耳中。

“啊，请等一下，我马上过去。”莉亚拉连忙回应道，可当她转过头来时，看到的却是娜娜莉惊讶的表情。

“莉亚拉？”娜娜莉吃惊地看着莉亚拉，“我记得不久前芙罗多娜女神曾经诞下了两位圣女，她赋予两位圣女相同的使命——拯救人类，并希望她们能够走上不同的道路来寻求答案。两位圣女中，一位的名字是艾露莲，另一位就是莉亚拉。穿梭时空……难道你就是……？”

“……嗯。”看到已经无法隐瞒后，莉亚拉只好点头承认了自己的身分。“对不起，之前一直都瞒着您。”

“那种事倒是无所谓啦，我知道你们这种人总是喜欢保守秘密的。”娜娜莉摆了摆手，示意女孩不必道歉，“既然你们急着回去，那为什么还一直留在这个时代呢？以你的本领，应该刷的一下就可以带着她们几个飞回去了吧？”

“不行的，我的力量还不成熟。”莉亚拉惭愧地低下了头，“因为我还没有找到自己的英雄，所以力量远远比不上艾露莲，就连穿越时空这点小事都无法做到，必须要借助大量的透镜作为媒介。”

“大量的透镜……啊，对了！喀露比欧拉神殿，现在所有的透镜应该都集中在那里了吧。”娜娜莉拍了下手，“你应该知道地方吧？毕竟你是圣女之一嘛。”

“对不起……”莉亚拉的头垂得更低了，“我诞生没多久就被送到了十年前那个时代，根本不知道神殿该怎么走……”

“这样啊……”娜娜莉想了想，说道：“要不然我带你们去那里如何，反正我最近也没什么事干，正感到有些无聊呢。”

“非常感谢！”莉亚拉高兴地说道。

“那么，你的身分还需要向他们几个隐瞒吗？”

莉亚拉沉默了，隔了半晌，她低声说道：“请您先不要告诉他们好吗？总有一天，我会自己告诉他们这个事实的……”

第七章 英雄

由于有了娜娜莉这个义务导游，凯伊路等人没花多久就翻越垃圾山来到了这个世界的圣地——喀露比欧拉神殿。而在透镜之间内，莉亚拉也利用巨型透镜召唤出了芙罗多娜女神。

当看到漂浮于半空之中的那个白色身影时，除了裘达斯还是一如既往的冷傲外，众人都感到了一种前所未有的威压感。虽然明知自己看到的只不过是一个幻象，但他们却都不敢正视女神一眼，即使是一向对芙罗多娜女神不屑一顾的娜娜莉也不由自主地屏住了呼吸。

“我的女儿啊，是艾露莲将你送回来的吗？”温柔的声音从空中相起，很明显，女神已经得知了在海德堡王宫发生的事情。

“是的。”莉亚拉谦卑地垂下了头，轻声恳求道，“您能让我和这些人再度回到那个时代吗？我的任务还没有完成，而我也不想就此放弃。”

“当然可以。虽然艾露莲这样做也有着自己的考虑，但我之前的想法没有丝毫改变。”芙罗多娜微笑着说道，“我希望你们两人能以不同的方式寻找能为世界带来幸福的方法，由此可能产生的意识冲突早在我的预料之中。莉亚拉啊，希望你最终能够在自己的道路上找到拯救人类的答案，我期待着那一天的早日到来。”

话音未落，一团白光便将身处于透镜之间的几人团团笼罩住。当白光散去后，他们已经回到了十年前，并且正身处于海德堡王宫前。

当确认自己真的回到了原本的时代后，凯伊路高兴地大喊了起来。不过，转瞬间他便想到了刚才令自己大吃一惊的那件事情。

“莉亚拉，刚才那个女神叫你‘女儿’，难道你是……”

“没错，我与艾露莲一样，也是芙罗多娜女神派到这个世界来的所谓‘圣女’。”莉亚拉点了点头，低声说道，“我们的目的是帮助女神寻找令世人幸福的方法，所以我才会如此渴望找到女神所说的、能够帮助我的命中注定的英雄。之前一直都瞒着你们，真是对不起……”

“哈哈，没关系啊。我就知道莉亚拉你肯定不简单。”凯伊路满不在乎地摆了摆手。“至于英雄肯定就是我啦，虽然现在还没到时候，但总有一天……”

“你还真是个乐天派呢。”一旁的娜娜莉调侃道。

“什么嘛，我真的是这么想……咦，娜娜莉？你怎么也来这个时代了？”

“我怎么知道，也许那个女神以为我们是一起的吧。”娜娜莉耸了耸肩，“不过无所谓啦，我正好没什么事，就陪你们一起玩玩吧。反正圣女小姐在这里，随时可以请求芙罗多娜把我送回去的。”

“别说这个了。”罗尼忽然插嘴道，“快进王宫吧，我们不知道里面的情况现在是怎样的呢。”

这时凯伊路等人才想到不久前在大殿中发生的一切，于是急忙向王宫中赶去。

虽然王宫内外都受到了严重的破坏，但现在的局势已经稳定了下来。所有闯入王宫的怪物都已被军队消灭，而伍德洛的伤势也并不是太重。

从伍德洛口中众人得知，当他们消失之后，艾露莲

也与巴鲁霸多斯一同乘飞龙离开了王宫，不过他们带走了王宫内的所有透镜。

“十年前，芙罗多娜女神降临于世……”娜娜莉低声自语道，“难道说艾露莲是想集合透镜的力量将芙罗多娜女神召唤到这个世界来？”

“那可不行，一定要尽快阻止他！”

凯伊路急忙说道，不过，莉亚拉却对他的话语感到迷惑不解。

“为什么要阻止呢？女神降临后，人们就会生活在幸福之中，这样难道不好吗？”

“我一点都不喜欢十年后的那种生活！”凯伊路着急地喊道，“人们没有自我，毫无追求，只是遵循女神的指示按部就班地虚度人生。那种生活在施舍的幸福中能叫做真正的幸福吗？”

罗尼点了点头，说：“我赞同，而且老实说，我不认为那个女神是什么好人。看看艾露莲做的事情吧。袭击英雄王和海德堡、抢夺透镜，还指示巴鲁霸多斯对付四英雄，这种伤害他人的做法难道就是她所谓的‘拯救’吗？”

莉亚拉又一次沉默了，此刻的她感到心乱如麻。以前她一直坚信，自己只要按照女神的话去做，就一定能找到令所有人都幸福的方法。但与凯伊路等人的冒险旅途、之前与娜娜莉间的对话，以及凯伊路和罗尼刚才所说的却令她感到自己的信仰产生了剧烈的动摇。

我一直以来做的，真的是正确的吗……

“天色已晚，你们今天就先在王宫里休息一下吧。”看到凯伊路等人似乎产生了小小的矛盾后，伍德洛提议道，“今晚我要与其他大臣一同商量一下该如何应对现在的形势，等结果出来后我会在明早通知你们，然后你们再决定下一步该怎么做吧，这样如何？”

在商量了一下后，几人同意了伍德洛的建议。可第二天一早，一件意外的事情却让他们大吃一惊——莉亚拉离队出走了。

从莉亚拉留下来的那封信中众人得知，女孩趁着夜色离开海德堡去追艾露莲了。虽然莉亚拉也不清楚自己找到她之后要做些什么，但她希望能够阻止艾露莲继续伤害别人。莉亚拉在信中对凯伊路表示了由衷的谢意，但女孩依然认为他不是自己要找的英雄。为了不让凯伊路受到伤害，她请求凯伊路不要再来找自己了。

虽然字里行间都能看出她的关心，但凯伊路还是为此沮丧不已，罗尼从来没有见过他这样的失落。

“怎么，不去追她吗？”裘达斯忽然问道。

“我……不是她的英雄……”

“你在害怕吗？害怕被拒绝，害怕受伤吧？”裘达斯的话如同一把利剑，毫不留情地刺进了少年的心中。看到凯伊路低头不语后，裘达斯轻轻叹了口气，语气变得缓和了起来。“我跟你一样，曾一度害怕受伤而停止脚步，我失去了朋友和所爱的人，最后只能躲在这个面具下。我没义务让你选择什么结果，只是给你一个忠告。不要害怕，凯伊路！在你前面有你要追求的东西！”

“听到你这么长篇大论的说教还真是难得……”罗尼对裘达斯的表现大为吃惊，“虽然我一向不怎么喜欢你这家伙，但是……这次我完全赞同你的意见！”

娜娜莉也是连连点头，“说得真好，和某个除了泡妞打架外什么都不会的家伙真是完全不同呢。”

“喂喂，你在说谁？”罗尼恼火地嚷道，但娜娜莉却歪过头去哼起了小曲。这两人一路上一直都是吵个不停，不过谁都能看出来双方都对彼此没有恶意。

凯伊路深深垂着头，裘达斯的话在他心里掀起了巨大的波澜。在沉默了良久后，他终于抬起了头。

“对于莉娅拉而言，也许不需要我的存在，也许我不是英雄，只是个可有可无的东西……”开始时，他的声音开始很小，但随后却变得越来越坚定，“但是……但是我还是要帮助莉娅拉！每个人都有自己最重要的人，如果连这也不能保护，那英雄又从何谈起呢，所以，我要去，去保护莉亚拉！”

在凯伊路下定了决心后，众人一致同意出发寻找莉亚拉。按照裘达斯的预计，现在艾露莲应该已经回到了史特雷兰兹大神殿，而莉亚拉也必定会将那里作为自己的目标。原本从凡达利亚前往白鹭城需要将近一周的路程，但在伍德洛的指引下，众人在废弃的原地上军处点基地找到了天地战争时代制造的飞行艇，并利用这艘飞空艇很快便抵达了史特雷兰兹大神殿。

依靠菲莉娅的帮助，凯伊路等人成功避开守卫潜入了神殿内部的透镜之间。闪闪发光的透镜堆满了房间的每一个角落，那惊人的数量足以令每个人瞠目结舌。而在那里，他们终于找到了艾露莲，以及被她关在透明能量罩里的莉亚拉。

艾露莲没有注意到躲在门外的凯伊路等人，仍然在滔滔不绝地向莉亚拉阐述着她的信条。

“看吧，这些透镜的数量代表了人们希望幸福的思念象征。”艾露莲朗声说道，语调依然是那样温柔祥和，“同时也是我拯救世人的爱的证明。”

莉亚拉摇了摇头，说：“你企图创造的世界的确是没有痛苦和烦恼，但是，在失去那些的同时，真正的快乐和喜悦也随之逝去了。人们不会向往那样的世界的！”

“那么，为什么你会出现呢？”艾露莲指着莉亚拉，嘲弄道，“人们害怕痛苦与烦恼，仅凭他们的力量却不足以消灭这些。因此，他们才会需要神，以及身为神使的圣女。当他们不再需要悲伤的那一刻，正是所有人因神的爱所满足的瞬间，也是因神的爱所满足的世界——跟痛苦与烦恼等都绝缘的完美世界。这，才是拯救该有的姿态。”

艾露莲高举双手，耀眼的白光笼罩着她的全身。

“伟大的神啊，请您的灵魂降临于此吧！然后，将永远的幸福赋予人们！”

“住手！”看到艾露莲即将实施自己的计划时，凯伊路等人再也按耐不住，一脚踢开门闯进了房间，向艾露莲猛攻了过去。

艾露莲对这突如其来的袭击措手不及，虽然她一边慌忙闪避一边不断使用各种晶术，但房间的狭小却让她的晶术完全无法发挥真正的威力。在勉强支撑了几分钟后，她只得将房间内的所有透镜微缩成粒，而后带着这些透镜仓皇乘飞龙逃走。

“莉亚拉！”凯伊路顾不上去追艾露莲，连忙冲上前解除了能量罩对莉亚拉的束缚，不顾一切地将她紧紧抱在怀里。

少女怔怔地看着前方，一动不动，泪水在眼眶里不断地打着转。这是她第一次感受到，另一个人的怀抱竟然是如此温暖。

就在这时，莉亚拉胸前的项链忽然发出了夺目的红色光芒。凯伊路惊讶地望着那条项链，不明白究竟发生了什么。而莉亚拉则紧紧捂住了嘴，只有她一个人明白，究竟在什么情况下这条项链才会闪耀出如此灿烂的光芒，这也让她的泪水终于不可抑制地夺眶而出。

“真的……真的是你吗？凯伊路……”莉亚拉紧紧抓住项链，痴痴地看着凯伊路，任凭泪水在脸旁滑落。

“你果然是……我的……英雄……”

第八章 被更改的历史



虽然莉亚拉终于找到了属于自己的英雄，但众人当下的首要任务还是阻止艾露莲的计划。他们没有丝毫耽搁，立即乘飞空艇追上了飞龙，并在飞龙之上与艾露莲又展开了一场大战。但就在他们即将取得胜利时，艾露莲却再度发动了自己的时间传送能力。

当众人再度恢复神智时，吃惊地发现了发现自己已经来到了一个截然不同的世界。在这个世界中，原本应该坠入海中的空中都市戴伊克诺夫特依然飞舞于空；芙罗多娜成为了世人虔诚信仰的女神；数个城市都被巨大的透镜防护罩罩住，里面的人额头上都镶嵌着透镜，必须依赖透镜的保护才能生存下去；原本海德堡的所在地变成了众人从没听说过的“黄昏都市”；更让他们吃惊的是，巴鲁霸多斯竟然成为了世人敬仰的英雄。

原本凯伊路以为自己来到了未来世界，但莉亚拉所说的话却让他瞠目结舌。

“我们并没有穿越时空，这里既不是过去也不是未来，而是切切实实的现代。”看到凯伊路惊讶的样子后，莉亚拉解释道，“如果我猜的没错的话，艾露莲回到远古时代改变了原本的历史进程，这才会让现代变成这种样子。”

“回到过去改变现在？”凯伊路花了好半天才理解了女孩所说的话，“可是……她都做了些什么呢？”

“在这里胡思乱想毫无用处。”裘达斯用剑指了下不远处的图书馆，说：“去那里看看吧，也许能找到些什么线索。”

“世界过去曾被一分为二。一个是居住在漂浮于天空中的都市——戴伊克诺夫特，天上人的世界；另一个是居住在地上，被戴伊克诺夫特所支配的地上人的世界。对天上人的暴政忍无可忍的地上人最终高举起了叛乱的旗帜，因此爆发了被后世人称为‘天地战争’的人类史上最大且最惨烈的战争。”

“地上人为了对抗戴伊克诺夫特建造了空中战舰拉第斯罗，并发动了总攻击。但是，天上人的力量却令地上人彻底受挫，天地战争最终就在天上军的胜利下被划下了句点。”

“尽管战争结束了，但其造成的伤痕却让大地遭到了难以修复的无情摧残，森林化为焦土，高山夷为平地，河流持续干涸，人们完全失去了得以存活的场所。同时，地上的荒废也让一直依赖地上送来的物资的天上受到了影响。那时人们都认为，自己只有默默走上灭亡的道路了，所有人都在现实的残酷下成了绝望的俘虏。但谁都料想不到，拯救之手突然在这时伸向了我们。”

“神派遣了一位救世主来到地上，她的名字是——

艾露莲。艾露莲赐予了人们透镜，在那些透镜里潜藏的特别力量，能够让人们继续存活在这片完全不适合居住的大地上。得到透镜的人们于是找到了生存的希望，他们对自己的所作所为感到悔恨不已，并对宽容拯救的神充满了深深的谢意。”

“绝对不要忘了，今天我们能这样活着，全是因为有神的拯救。而且，我们决不能重蹈前人的覆辙，并该用自己的手偿还过错……”

“这、这是什么混账故事？”

当图书馆资料室的虚拟影像放映完后，罗尼回想着解说员刚才所说的那些与他所知截然不同的历史，颇有些哭笑不得的感觉。

“这不是故事，而是艾露莲返回1000年前所作的事情。”裘达斯说，“正因如此，如今才会变成这个样子。”

“可是……”莉亚拉犹豫了一下，说：“这样的世界，没有战争，没有灾难，人们与幸福为伴，不是很好吗？如果可以这样，如果可以这样和凯伊路一直在一起的话……”

“你在说什么啊？莉亚拉！”凯伊路生气地大声喊道，“我不要这样的世界！没有父亲、母亲……菲莉娅阿姨和伍德洛叔叔也都不曾存在过！这样的世界……我是绝对不会喜欢的！”

裘达斯点了点头，平静地说道：“这是没有历史的世界，不，是人类否定历史存在的世界。人们生活在透镜的瓶子中，过着碌碌无为的人生，没有战争但也没有梦想，没有灾难但也没有希望。你真的觉得，这样能被称为‘幸福’吗，莉亚拉？”

“对不起……”莉亚拉羞愧地低下了头。

“好啦，别在这个问题上纠缠了。”娜娜莉连忙过来打圆场，“现在的关键还是要找到艾露莲啊。”

“说得容易，谁知道那个家伙在哪儿。”罗尼撇了撇嘴，说。

“……大概在那儿吧。”莉亚拉皱着眉头想了片刻后说道，“刚才我在外面注意到，戴伊克诺夫特外笼罩着一层白色的光芒，那是那里存在有大量透镜的证明。以艾露莲的习惯，她一定会把透镜集中在自己手中的，所以……”

“那就什么都不用说了！”凯伊路意气风发地用力挥了一下手臂，“出发吧！目标——戴伊克诺夫特，去找回我们原本的时代！”

❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁❁

在克服了重重困难后，凯伊路等人终于通过光之祠的传送点抵达了空中都市戴伊克诺夫特，并在其最深处见到了艾露莲。

“艾露莲！把我们的历史还回来！”

看到这个罪魁祸首又一次出现在自己面前后，凯伊路按捺不住心中的怒火，冲上前大声喊道。

“没错，改变世界的人的确是我。但是……希望看到这一切的不是别人，正是你们人类。”艾露莲平静地说道，“遭遇了第二次天地战争浩劫的人们都渴望着真的有神能拯救人类，而这种对神的期盼，在透镜的精神具现作用下，真真切切地将原本存在于人们思想中的神以实体形式降临世间——那就是芙罗多娜女神。不过，由人类思想诞生的女神那时并不具有绝对的力量，一来是因为没有足够的对神的信仰，二来则是因为将神具现化的透镜力量不足。因此，无法将人类带入绝对幸福的女神才会诞下我与莉亚拉，希望我们能找到拯救人类的方法，将全人类引领到幸福的彼岸。”

艾露莲顿了一下，继续说道：“用自己的双眼看看吧，这是一个没有烦恼与痛苦的世界，人们生活在幸福欢乐之中，你们又究竟有什么不满呢？”

“没有透镜就活不下去，这样的世界能叫幸福！别笑死人了。”罗尼紧握双拳，恼火地嚷道。

“现在不是过渡期而已，等神以更完全的形态降临的时刻来临后，完美的世界、完美的幸福就会展现在你们面前。”

“……完全的形态？”

“本来，应该可以在更早的阶段就实现完全的降临的。身为神之御使得我显现奇迹，集合人们的信仰，被集合的信仰就会赋予神更多的力量，让神进化为更完整的形态。但是，即使时光转换，拒绝神的人却仍旧存在，这也令降临的神并没有具备十足的力量，这样下去，完全的神与完全的世界都无法真正实现。”艾露莲摊开双手，缓缓升到半空中，“所以我才想到了收集透镜以提高神的力量的方法，并且回到遥远的过去，创造了一个所有子民都崇拜神的世界。结果就如你们所看到的，植入对神虔诚信仰的透镜已经收集到这么多了。”

“就为了这个才利用了天地战争吗？”裘达斯不屑地说道，“派遣巴鲁觔多斯让天地战争的结果逆转令地上荒废，然后救世主再粉墨登场，和善地伸出救援之手。救世主自称是神的恩惠，将人们的信仰集合于一身……还真是三流的剧本啊。”

“对于难得被请上舞台，却不按剧本演习的演员，我已经不想再说什么了。”艾露莲冷笑了一声，盯着裘达斯冷冷说道，“裘达斯……不，里昂·玛格纳斯。”

艾露莲的这句话就如同平地惊雷一般，令在场的所有人都大为震动。

“里昂·玛格纳斯？”罗尼惊讶地张大了嘴巴。

“在那场围绕神之眼的动乱中最终背叛了斯坦等四英雄的那个里昂？”娜娜莉也有些不敢相信自己的耳朵。

“没错，我给了留下遗憾就死了的他一个宝贵的机会。可是，他却背叛了我的信任。”

“为什么……为什么不说话呢？”看到裘达斯一直沉默不语时，凯伊路将身体转向他，急切地喊道，“你说



自己不是里昂啊？你倒是说话啊，裘达斯！”

裘达斯的嘴角微微抽动了一下。他轻轻摇了摇头，取下了一直戴在自己头上的金属头器。出现在众人面前的是一张英俊、清秀而又冷傲的面孔，而这张面孔，在场的所有人都在幼时其便从传说记载中看到过无数次。

里昂·玛格纳斯……

在那一刻，整个房间陷入了死一般的沉寂中。凯伊路等人完全被这突如其来的变故惊呆了，一句话都无法说出来。而他们也没有察觉到，艾露莲正趁着这个宝贵的机会快速轻声吟唱着某个咒文。

“伟大的时刻来到了！”

当凯伊路等人被这声大喊猛然惊醒时，艾露莲已经完成了咒文。漂浮于半空中的她将双手高高举起，整个空中都市都开始剧烈地震动起来。

“神啊，请您将伟大的灵魂移尊至此吧！”

第九章 甜美的梦

不知过了多久，莉亚拉终于从昏迷中苏醒了过来。

“这里……是什么地方？”她睁大了眼睛，惊讶地环视着周围的一切。如今她正身处于一个无比巨大的房间内，不计其数的紫色玻璃容器错落有致地摆放在房间的每一个角落，而透过玻璃，她能够清楚地看到每个容器中都有一个人沉睡着。

“你终于醒来了吗？”

一个声音从房间上空响起，莉亚拉循声望去，看到的是正漂浮在空中，一袭白衣的艾露莲。

“对这个新世界的感想如何？”艾露莲微笑着说道，“别担心，他们不过是因为神的力量而在做场梦罢了。”

“梦？”

“现实中不可能的事情，在梦中却什么都能够随心所欲，没有任何难过或痛苦的感觉……这正是神所希望的，也是人们所希望的完全的幸福。”

“那种东西不过是幻影罢了！”莉亚拉激动地喊道，“在梦中得到幸福又有什么意义！”

“当然有意义，因为他们将永远无法从梦中醒来。不会醒来的梦就如同现实，而且在永远的梦中，幸福也将是永恒，这才是引导所有人民走向幸福惟一且绝对的法则。”艾露莲在空中四处飞舞着，不时闪现在不同的容器旁，“他们都在做着永远的梦，你的声音已经无法传达到他们耳中。能够感应到你声音的人已经都不存在了，而你的任务也已结束。”

“还没有结束！”莉亚拉紧紧咬着自己的下唇，泪水不住地在眼眶中打着转，“凯伊路一定会感应到我的声音的！所以……”

她忽然闭上了眼睛，一言不发，浑身微微地颤抖着。

“……无用的挣扎就放弃吧。即使你进入他们的精神世界，也是无法唤醒他们的。”艾露莲看出了莉亚拉的意图，劝阻道，“愿意舍弃永远幸福的人类是不存在的，就是因为他们是如此的脆弱与渺小，所以才需要神以及神赐予的拯救。就算唤醒了他们，等待着他们的仍然只有悲剧，为什么你明明知道，却还要让他们陷入更多的痛苦中呢。”

莉亚拉沉默了片刻，低声说：“在看到你创造的世界时我曾经想过，如果这就是人们所希望的幸福，那么我的任务就结束了，可以从使命中解脱了，我可以跟凯伊路两个人永远在一起……但是，那毕竟是错误的！”她昂起头来，毫不畏惧地正视着艾露莲，“不管之后有怎样的结局在等着，正是因为走过那段路，人们才会觉得幸福。那个人是这样告诉我的，所以我也要和凯伊路一起走过……不管之后有怎样的结局等着。因为，我这这么希望能跟凯伊路在一起，这么地爱着凯伊路！”

“真愚蠢。”艾露莲默默地看着从房间中消失的莉亚拉，轻轻叹了口气，“正是因为那份爱，才会给你增加更多的痛苦啊……”

凯伊路的梦

那时，我一直在呆呆地看着。

看着那个男人将长剑刺进我父亲的胸膛，而后狂笑着离去。

看着父亲将手伸向我，目光中充满了关爱与惋惜之情。

看着母亲哭喊着冲向已经不会再醒来的父亲，拼命摇晃着他的身体。

而我，却只能眼睁睁地看着……

这是梦吧……对，这一定是梦，好讨厌的梦。忘掉它吧，将这个令人难忘的梦永远深锁在心底。

我紧紧闭上眼睛，拼命地在心中重复着这个念头。忘掉它忘掉它忘掉它忘掉它忘掉它忘掉它忘掉它忘掉它……

当我睁开眼睛时，眼前的世界忽然一片昏黄。不过，我心里却充满了欢乐。

什么嘛……果然是梦啊。母亲不是说了吗，父亲是出门冒险去了。是啊，像他这样的英雄怎么可能满足于待在家中这种无聊的生活呢？哈哈，我刚才做了个好讨厌的梦啊，那么，接下来该干什么呢？是去找罗尼一同欺负女孩子，还是去和其他小孩一同偷跑进森林里冒险呢？

忽然，一个女孩子的声音传入了我的耳中。

“忘记讨厌的事，永远活在幸福的梦的世界中吗……”

我扭头看去，看到的是一个身着粉红色裙装，看起来十六七岁左右的美丽女孩。

咦，大姐姐你是谁啊？我们以前见过吗？为什么要说出那种莫名其妙的话呢？

突然，那个女孩冲上前将我紧紧抱住。

“凯伊路，快点醒来吧！还记得你曾经对我说的话吗？人在成长中总会经历痛苦，但如果因为害怕而放弃成长，就只会永远生活在狭小无趣的世界中。”女孩泣不成声道，“我知道这件事让你非常痛苦，我知道你从那时起为了逃避便将这段记忆深深锁在内心深处。可是，求求你，勇敢地去面对这个现实吧。你是我的英雄，永远都是……”



晶莹的泪水一滴滴滴到凯伊路的脸上，他抬起头来，呆呆地看着这个为了自己而哭的少女。渐渐的，那个熟悉的名字终于清晰地出现在了他的脑海中。

“是你吗……莉亚拉……”

伴随着这句话，昏黄的世界转瞬间恢复了其原有的色彩。已不再是孩童形态，恢复到原本样子的凯伊路凝视着眼前越来愈模糊的孤儿院，喃喃自语道：“原来如此啊……父亲早就已经死了，被巴鲁霸多斯杀害了……我亲眼目睹了这一切，可却因为想要逃避现实将这一切都锁在了脑海中，然后坦然接受了母亲告诉我的所谓‘现实’……”

这时，一个懊悔的声音忽然从另一侧响了起来。

“是的，凯伊路，我和鲁蒂都欺骗了你。尤其是我……我害怕告诉你真相，因为，都是因为我，斯坦先生才会死去的……”

凯伊路扭头望去，映入他视线中的，是一个背对着自己，孤独地抱膝坐在地上的小孩。

罗尼·迪那敏斯。

罗尼的梦

为什么……为什么我那个时候要跑出来呢？

如果我不是偷偷跑出孤儿院的话，巴鲁霸多斯就不会抓住我，斯坦也不会因为我而死在那个混账的剑下，凯伊路也不会失去自己的父亲……

“我和鲁蒂都认为不让凯伊路知道这事比较好，所以一直隐瞒着你。”幼时的罗尼背对着凯伊路，难过地说道，“对不起凯伊路！我……我……”

“谢谢。”

“哎？”罗尼惊讶地扭头看着凯伊路。

“从那之后，罗尼一直都在保护着我吧。我清楚地记得每一件事情。”凯伊路平静地说道，“而且，父亲的事情，也一定是和妈妈一起决定的吧？为了不让我受到伤害，不让我悲伤才会这样做的，所以，我要谢谢你。”

“凯伊路……”

“父亲……已经不在这个世上……真的有点悲伤……但是，罗尼还在我身旁啊，所以……”

“放……放心吧！凯伊路！”罗尼激动地站了起来，同时也变为了原本年轻人的样子，“我一定会保护你的！也会连斯坦叔叔的分一起补回来！”

又一个心结，解开了。

娜娜莉的梦

我很幸福啊，真的，非常幸福。

虽然希望镇的环境并不好，虽然日子过得很苦，但只要路鸟陪伴在我身旁，那一切就都会好起来的。

我很喜欢这个弟弟，他曾在幼时得过很重的病，多亏芙罗多娜女神才能令他再度恢复健康。

可是……面前的这三个人为什么要说路鸟已经死了呢？好奇怪……

“沉醉在神创造的万事如意的梦中，而从现实中移开眼睛，那就是你想要的幸福吗？”那个一头白发的年轻人一把抓住我的手，将我带到不远处的花园里，指着一个小小的墓碑冲着我大声喊道，“好好看看吧，那上面写的究竟是什么。”

“不要，我不要看！”我也不知道自己怎么了，突然觉得非常恐惧，拼命想要挣脱他，“为什么……我现在过的很幸福啊，为什么要来打扰我！”

“啪”的一声响过，我捂着火辣辣的右脸颊，惊讶地看着那个年轻人。

“醒醒吧，娜娜莉，这根本就不像你！”他抓住我的双肩，急切地说道，“还记得吗？你明明知道顺从芙罗多娜就可以过衣食无忧的生活，就可以治好弟弟的病，可你没有那么做。为什么？因为你与路鸟向往的都是那种自由的生活，向往着靠自己的双手来实现的幸福。快些醒来吧，娜娜莉！你这样做，对得起死去的路鸟吗？！”

娜娜莉呆呆地看着罗尼，良久之后，才将目光慢慢移向了那个小小的墓碑。

“路鸟……长眠于此……”红发少女低声念着墓碑上刻的字，“我明白了……竟然会受到这种控制，看来我的心还是太脆弱了啊，路鸟……”

她从地上缓缓站起，走到了罗尼身旁，“谢谢你，罗尼，多亏你我才能清醒过来。”

“哈哈，这种事没关系的啦。”

“不过……”娜娜莉话锋一转，突然以迅雷不及掩耳之势狠狠夹住了罗尼的脖子，“你这家伙竟然敢打本小姐，胆子还真是不小啊！”

“啊，疼疼疼！轻点……救命啊凯伊路——”

裘达斯的梦

“又重复了一次啊。”裘达斯强忍着剧痛从地上缓缓爬起，默默地注视着不远处斯坦等人消失的地方。

不久前，他刚刚又经历了一次死亡。他没有选择艾露莲“赏赐”的理想世界，而是以自己惊人的意志力回到了此地。在这个世界里，他将会不断循环自己死亡的过程，不断重复那场悲哀的战斗，永远不会停息。

“愚蠢……为什么你就是希望再度受伤呢？”艾露莲终于忍不住在空中现出了身影，“只要说一句‘我想改变未来’，就可以马上从这份痛苦中解脱的呀？不再是一个卑鄙的背叛者，而是成为一位长存于人们记忆中的英雄，就连你心爱的人都会回到你身边的啊。爱跟名誉……明明两者都在你眼前，为什么……为什么就是要一再拒绝呢？”

“为什么？”裘达斯冷笑了一声，“哼……你果然什么都不知道。我早就觉悟到会有这种结果了……玛莉安……她的生命就是我的一切，为了她，怎样的责骂我都甘愿承受。”

“那么你就恳求啊，你希望的未来……可以得到名誉和爱两者的未来。”

“那种东西，我不想要。被你创造的虚幻的爱与名誉什么的，根本没有任何意义。”

“也就是说，你愿意永远承受这场噩梦了？里昂·玛格纳斯。”

裘达斯忽然笑了起来。

“所以说你根本什么都不知道，我已经不是里昂了……”他将面具戴上，高傲地昂起头，将剑指向了漂浮在空中的圣女，“我的名字是……裘达斯！”

伴随着这声大喊，梦中世界的一切宛如被打碎的镜子般，无数的碎片纷纷扬扬地自天坠落。在一阵耀眼的光芒过后，凯伊路、罗尼、莉亚拉、娜娜莉和裘达斯终于回到了现实世界中。

“愚蠢……真是愚蠢。”艾露莲看着站在地上的五位男女，简直不敢相信自己的眼睛，“只要沉睡于神的力量之中，你们就能实现各自的愿望啊。”

“那根本一点价值都没有！要用自己的手抓住的才有意义啊！”娜娜莉首先站了出来。

“只要永远无法选择正确的道路，谁都会有痛苦的过去、悲伤的回忆。”裘达斯傲然说道，“但是，无法挽回的过错和数不清的后悔都会成为我们生存过的证明。只有这件事实谁都无法否定的，不……是不会让谁否定！”

艾露莲沉默了片刻，说：“你们几个人或许是那样，但是，他们却截然不同。”她环视着周围沉睡在容器中的人，继续说道，“人们全都希望能从痛苦中解放，希望自己的欲望能够得到实现。”

“不，人们只是遗忘了而已！”莉亚拉用力摇了摇头，坚定地说道，“虚伪的幸福是毫无意义的，而且，只有在历史这条人们经营的道路中才能有真正的幸福。这件事，大家迟早都会明白的，就像凯伊路他们一样！”

说完，莉亚拉将双手高高举起。悬在她胸前的项链闪耀着淡淡的红色光芒，而仿佛是受到了感应一样，周围无数的透镜也发出了嗡嗡的共鸣声。

“将这个扭曲的历史再度扭转过来吧！目标——一千年前的天地战争时代！”

第十章 天地战争

四处杳无人烟，大地一片荒凉。天空被乌云完全笼罩，看不到一丝阳光，而刺骨的寒风无时无刻不在席卷着这死气沉沉的世界。

“现在……真的已经来到一千年前了吗？”凯伊路兴奋地四处张望着，不时发出赞叹的声音，“好棒啊，没想到能来到传说中的时代！那么，守护者小队在哪里？就是击败天上王令和平再度来临的那支由六人组成的天才部队。勇猛的狄穆罗斯中将、救护员亚托怀特小姐、分队长夏露狄耶、名将克雷门提、情报官伊肯迪诺斯、天才军师卡雷鲁……啊，对了，还有他的双胞胎弟弟——守护者的发明者哈洛路特先生。哇，我竟然来到了这样一个英雄辈出的时代，真是太幸福了！”

“其他人我不知道。”裘达斯平静地拍了拍腰间别的剑，“夏露狄耶倒是一直都在这里，想要诉说钦慕之情的话尽管说吧。”

“对哦。”罗尼这才反应过来，“既然你是里昂的话，那这柄剑就是传说中的守护者之一夏露狄耶啊。啊，那它知不知道我们现在究竟在什么地方？”

“我刚才已经问过它了。”裘达斯说，“这里就是地上军总基地附近，大概走五六分钟就能看到吧。不过，因为要躲避贝尔格兰特的攻击，大部分基地都被建在了地下……等一下，有人向这边过来了。”

裘达斯话音未落，凯伊路等人就听到了一个小女孩气冲冲的喊声。

“给我站住，你这个混账机器！不过稍微换了一个试做零件就开始暴走也太离谱了吧！喂，你听到没有！”

众人循声看去，一个身着奇装异服的短发小女孩正气喘吁吁地追着一个浮在空中的机器人向这边跑过来。看样子她很想让机器人停下，不过后者很明显完全不理会她，而是好像要捉弄她似的到处乱飞着。

看到小女孩手忙脚乱的样子后，心怀恻隐的罗尼取下长枪将机器人从空中打了下来。但令他意想不到的是，小女孩先是走到一动不动的机器人那里看了看，然后跑到他身旁狠狠踢了他一脚。

“喂，你干什么！”罗尼疼得捂住腿跳了起来，虽然对方看起来年纪轻轻，但这一脚还真够狠的。

“谁让你这家伙弄坏了HRX-2？那可是我好不容易发明出来的！”女孩双手叉腰，恼火地嚷道。这时，她的目光停在裘达斯的剑上，脸上立即浮现出惊讶的神情。

女孩低下头，沉吟了片刻后突然抬头问道：“你们几个，是不是来自未来？”

“你、你怎么知道？”凯伊路惊讶地问道。不止是他，在场的所有人都为这句话吃惊不已。

“果然没错。”听到凯伊路的反问后，女孩满意地点了点头。她指了指裘达斯的剑，说：“这很明显啊，如果你们不是来自未来，这个男人又怎么可能会拿着我还没发明出来的夏露狄耶呢？”女孩没有理会众人惊讶的表情，继续如数家珍地说道，“剑柄为了配合夏露狄耶本人的手而稍微粗厚，刻在上面的雕刻是甲壳图样，属性为地，主要可使用运用石头或岩石等晶术……啊，还要听初期状态可使用的晶术名称吗？”

“发明夏露狄耶……”罗尼死死地盯着这个看起来大概才十三四岁的小女孩，“你究竟是谁？”“我吗？哈洛路特·贝理塞利欧斯，叫我哈洛路特就可以了。”

“开什么玩笑！”众人再度大吃了一惊，“发明守护者的哈洛路特不是位英俊的青年吗？”

“哎？后世真的是这么传颂的？”听到这句话后，女孩一下子变得兴奋不已，“哈哈，成功了！我本来就想让后人都以为我是个男的，这样听上去蛮有意思的，但没想到真的骗了所有人啊，哈哈哈哈……”

众人面面相觑，完全无法将这个正在哈哈大笑的小女孩与发明飞空艇与守护者决定了第一次天地战争的胜负走向，被公认为是有史以来最伟大的科学家哈洛路特联系在一起。但现在看来，他们似乎只有接受这个现实……“那么，未来人，你们来这个时代干什么？啊，等等。”哈洛路特将已被损坏的HRX-2扛在肩上，满不在乎地说道，“和我一起回基地吧，路上我们慢慢说。”

在一番交谈后，双方都了解了各自的情况。哈洛路特对于改变未来这种事颇感兴趣，于是主动提出要帮助众人。在她的协助下，凯伊路等人亲眼见证了守护者的诞生、名将的终战演说、强袭空中都市等一幕幕名垂青史的名场面，并且了解了巴鲁霸多斯的真正身分——原地上军的叛将，狄穆罗斯的死对头。

原来，在复活里昂前，艾露莲为了寻找英雄穿梭时空来到了天地战争时代，并选中了已死在迪穆罗斯剑下的巴鲁霸多斯。虽然狂傲的巴鲁霸多斯无视神的恩惠，但是他想要寻觅高强的对手磨练自己这点却是最被艾露莲所看重的。艾露莲命令他一个个除掉可能对自己的计划造成障碍的四英雄，而一心想着变强后找迪穆罗斯报仇的巴鲁霸多斯也对艾露莲为他安排的这些对手非常满意。但令巴鲁霸多斯意想不到的是，在天上军与地上军决战的空中都市中，他竟然会败在凯伊路手下。败北的愤怒让巴鲁霸多斯已经放弃了对迪穆罗斯的复仇，转而将目标投向了凯伊路。

“小鬼，真有你的！”巴鲁霸多斯狂笑着消失在白光中，“我在神之眼等着你，让我们在那里来一场真正的决斗吧！”

从巴鲁霸多斯的这句话中推测，他很有可能是去了凯伊路所在时代的十八年前，也就是第二次天地战争的时代。事不宜迟，莉娅拉立即使用透镜的力量让众人去到了那个时代的空中都市中。但令凯伊路大吃一惊的是，他竟然在那里碰到了一个令他无比怀念的身影。

“父亲……还有母亲……”凯伊路呆呆地看着正在不远处战斗的斯坦和鲁蒂，以及与他们并肩作战的伍德洛和菲莉娅，眼眶不由自主地红了。

看到父母陷入苦战后，凯伊路等人急忙上前助战。虽然斯坦等人对这几个不知从何而来的强援感到有些吃惊，但战局也因此产生了逆转。

“非常感谢你的帮助。”当消灭了所有敌人后，斯坦擦了擦额头上的汗，微笑着向凯伊路伸出了手，“请问尊姓大名。”

凯伊路犹豫了一下，还是伸出了手去。“凯伊路。”

“那么，凯伊路。你们也是来对付米克多岚的吧，与我们一同战斗如何？集我们双方之力，一定可以击败那个家伙的。”

凯伊路差点就脱口而出“好”这个字眼，幸好娜娜莉在背后狠狠掐了他一下方才让他醒悟了过来。他们之所以来到这个时代就是为了将被艾露莲操纵的历史重新修正过来，如果他们亲身参与第二次天地战争的决战的话，那同样也会造成历史的改变。

“对不起，我们还有其他的任务要做。”

“是吗，太可惜了……”斯坦遗憾地说道，“那么，一同加油吧，凯伊路！”

看到斯坦等人准备继续前进时，凯伊路好像突然想到了些什么，马上跑到斯坦面前拦住了他。

“父……啊，不，斯坦先生！”

“嗯，还有什么事情吗？”

“那个，如果以后您生了一个男孩的话，那么请一定要好好对他！在他学不会剑招的时候不要骂他，偷糖果吃的时候不要打他屁股，偷偷溜出去玩的时候也绝对不要关他禁闭！另外，请多给您的孩子一些零花钱吧，拜托您了！”

在一口气说完这些话后，凯伊路急忙跑开了，只留下完全摸不着头脑的斯坦一个人在那里发愣。

“真是个怪人……”当回过神来后，斯坦摇了摇头，自言自语道。“不过……凯伊路……这个名字倒是挺好听的呢……”



在神之眼之前，凯伊路经过一番苦战，又一次击败了巴鲁霸多斯。无法忍受这种屈辱的巴鲁霸多斯跳上神之眼，在宣布是自己求死而并非凯伊路获胜后，随着神之眼外泄的强大能量从世间蒸发了。凯伊路也终于亲手报了杀父之仇。

而在不久后，斯坦也等人终于击败了天上王米克多岚。但疯狂的米克多岚却在临死前启动了空中都市群的自爆装置，妄想把整个星球拉上给自己陪葬。

在这危急关头，守护者们提出了惟一可以拯救世界的方法——将它们刺入神之眼中，利用核心透镜的共鸣振动从戴伊克诺夫特开始崩坏整个空中都市群。虽然这样做守护者也会同归于尽，但此时却已别无他法。在与守护者做了最后的告别后，四英雄依依不舍地将其插入了神之眼，含泪转身离去。

按照历史记载，这样就能解除危险事态。但令凯伊路等人吃惊的是，神之眼并没有被四把守护者的力量压制。在即将爆炸的危急关头，裘达斯叹了一口气，走到了神之眼的面前。

“夏露狄耶……对不起了……”

从幼时起，夏露狄耶就一直陪伴在他的身旁。孤独的时候，难过的时候，愤怒的时候，夏露狄耶都会担任他最好的听众。虽然是一人一剑，虽然貌似主仆，但里昂一直都将这柄剑当成了自己惟一的朋友。而现在，他也终于迎来了与挚友告别的时刻。

此刻，里昂总算体会到了四英雄当初的心情……

当夏露狄耶也被插入神之眼后，五把守护者的力量终于将神之眼的暴走之力完全遏制了下来。看到戴伊克诺夫特与空中都市群的外壳开始了连锁崩坏后，莉亚拉运用项链的力量将众人带离了这个时代。

可是，刚回到海德堡不久，哈洛路特设计的时空分析机器人便发现了情况有些不对劲。

“未来的时空正在发生剧烈的扭曲……如果继续发展的话，这个世界的未来就会消失，因为未来正在对现在这个时代进行干涉。”哈洛路特盯着机器人屏幕上的数字变动，皱着眉头说道，“距今大概八万七千小时后，也就是十年后吧。是不是你们说的那个什么艾露莲搞的鬼？”

事不宜迟，莉亚拉立即带众人飞到了十年后。而当见到艾露莲后，这位圣女大人也说出了她准备实施的恐怖计划。

"让令天地战争爆发的起源重演……"哈洛路特瞪大了眼睛，几乎不敢相信自己的耳朵。

"爆发天地战争的起源……"凯伊路挠了挠头皮，他记得以前自己好像听说过这件事，但现在却完全想不起来了。

"为了告别荒芜的大地，人们制造了可以漂浮在空中的都市，这就是天地战争的起源。"哈洛路特解释道，"可是，当时的大地为什么会荒芜到那种地步呢？"

"彗星的撞击。"裘达斯道。

"没错，如果追根溯源的话，这才是天地战争的真正起源。"哈洛路特指着艾露莲道，"也就是说，她企图让这幕悲剧重演，利用巨大彗星的冲突让人类濒临灭亡边缘！"

"可、可是为什么要这么做呢？"

凯伊路依然不太明白，这时，艾露莲说话了。

"为了拯救你们……不，应该说是为了拯救这个世界的一切，才需要破坏一切。"艾露莲平静地说道，"只要神以完全的形态降临，一定可以实现全人类的绝对幸福。所以，我才准备采取这最后的手段，让以『神之卵』为名的巨大彗星撞击地面，而这两个天体相互冲突时衍生的强大能量一定能让神降临于世。即使你们全部走上了死亡之路，但只要神实现了完全降临的话，就会有新的人类再度诞生，然后，新的人类将在完全的世界中得到完全的幸福。如今，该到了为了人类而舍弃一切的时候了！"

"为了人类……别开玩笑了！"凯伊路愤怒地攥紧了拳头，"绝对的幸福根本不存在这世上！真正的幸福就在为寻找幸福而活的每天之中，人们就是这样堆积出历史的！如果神想要抹杀掉人类存在的历史，那么……艾露莲，我一定会把你和你的神彻底打倒！"

"是吗？"艾露莲的嘴角露出了一丝微笑，"即使莉亚拉将为此死去也在所不惜？"

"……莉亚拉？"

艾露莲看了一眼低头不语的莉亚拉，笑着说道："我代替你说吧……我和莉亚拉都是神的化身，所以，如果你们杀死神的话，莉亚拉也会当场死去。"

凯伊路惊讶地望向莉亚拉，而红衣少女的沉默不语让他的心沉到了谷底。艾露莲抓住众人心神不定的机会，带着所有的透镜离开了这个时代。但是，凯伊路却完全不在乎这一切，他的心已经被与莉亚拉相关的事情完全占据。

只有杀死艾露莲和神，人类才会避免毁灭的命运。可是如果杀死神，莉亚拉也会就此死去。

我……究竟该如何做才好呢……

第十一章 未来

当回到原本的时代后，凯伊路陷入了前所未有的痛苦与迷惘中。看起来他别无选择，因为天平两侧的对象分别是整个世界和一个女孩，但是对他来说，这一个女孩就等同于全世界。

虽然先后向伍德洛和菲莉娅进行了求救，并返回克雷斯达孤儿院与母亲进行了一番长谈，但凯伊路依然无法从沮丧中振作起来。

看到凯伊路孤独地坐在孤儿院外，一副消沉的样子后，莉亚拉走到了他的身旁。

"凯伊路，能陪我去一个地方吗？"

"……去哪里？"

"兰格那遗迹。"莉亚拉轻声说道，"你我初次见面的地方。"

当凯伊路和莉亚拉抵达那颗参天大树旁时，已经到了黄昏时分。美丽的火烧云在天际边滚动，阳光穿透云层，将晚霞照得光芒四射。

莉亚拉轻轻抚摸着大树，脸上露出了怀念的神情。而凯伊路则是默默坐在地上，无神地将目光投向远方。隔了半晌后，莉亚拉叹了口气，低头慢慢把玩着胸前的那条项链。

"这段日子，无论快乐的时候还是痛苦的时候都能一直跟凯伊路在一起，全是这孩子的功劳。所以……我想试着相信，相信这条项链将我和凯伊路紧紧联系在一起的这份力量。"她取下项链，将其放在掌心，深情地对凯伊路请求道，"拜托你，凯伊路，跟我一起相信吧！奇迹一定能够发生的，我们再度相逢的奇迹……"



在沉默了片刻后，凯伊路缓缓站起，将项链和女孩的手一同握在了自己掌心。

"我相信的，莉亚拉……"他勉强挤出一丝笑容，用力地点了下头，"我们一定会再度重逢，我相信……奇迹一定会来临的！"

"凯伊路……"

这时，项链忽然闪耀出了淡蓝色的光芒，并再没有任何外力的情况下向着天空缓缓飞去。

这究竟意味着什么？此时的凯伊路和莉亚拉完全不了解，但是，他们的脸上却都露出了笑容。两人越靠越近，最终依偎在一起，目送项链的光芒消失在远方的天空。

奇迹……一定会发生的……

那一天早上，在地面上生活的所有人都惊恐地看到，一个庞大的黑色光球出现在了遥远的高空。

这就是神之卵——艾露莲将数个时代的大量透镜集合从而召唤来的巨大彗星，也是她为完全姿态的芙罗多娜的降临精心建造的梦之家园。虽然肉眼无法察觉到，但彗星正以缓慢的速度向地面缓缓落下，按照这个速度来计算，三天后它就将撞上地面。

太古时代，那颗彗星的坠落令人类的文明几乎毁灭，近半数人死于非命，世界变得暗无天日，并因此而引发了无比惨烈的天地战争。虽然人类最终还是在这严酷的环境下顽强地活了下来，令文明得以重建，但是，这个脆弱的星球已无力再度承受那样沉重的打击了。

也就是说，当神之卵与地面撞击的那一瞬间，人类的历史将就此终结。

不过，人类不会选择坐以待毙，而这个世界的惟一希望，完全在凯伊路的身上。

"一切都拜托你们了。"

在将众人送上由哈洛路特亲手改造的飞空艇前，伍德洛用力拍了拍凯伊路的肩膀。

"虽然我不知道你是不是我认识的那个人，但是……请一定要活着回来。"菲莉娅看着裘达斯，神情凝重地说道。

"笨蛋儿子，加油干吧，不要给你老爸丢脸哦。"鲁蒂依然是一副充满活力的样子，就如同她当初目送凯伊路离开小镇时一样。

在前代英雄寄托的希望下，飞空艇自地而起，向着高空中的神之卵直冲而去。

决战的时刻，来到了。

在那个堆满了无数透镜的房间内，伴随着一声凄厉的惨叫，艾露莲终于败在了众人手下。虽然她在临死前依然感到心有不甘，但她那创世的梦想已经就此化为了泡影。

不过，这却并非终结。

就在艾露莲死去的那一瞬间，整个房间内忽然响起了嘹亮而宏伟的圣歌。在耀眼夺目的光芒下，芙罗多娜女神终于以真实的形态出现在了众人面前。

"我的女儿啊。"芙罗多娜看着莉亚拉，慈祥地问道，"艾露莲的方法并不能引导人们走向绝对的幸福，那么，你带来了什么答案呢？真正的救济、真正的幸福，我该怎么做才能做到这些呢？"

莉亚拉勇敢地向前迈了一步，将手放在了自己的胸口上，朗声说道："女神啊，你应该做的事情其实并不存在。真正的幸福已经在这里，那是人类自己的心，那是连神的力量也不能创造的东西……"

芙罗多娜惊讶地望着被自己亲手创造出的女孩，几乎不敢相信自己的耳朵。"莉亚拉，你真的明白你所说的话吗？你已经否定了自己存在的意义！"

"不是的，我存在的意义就是与凯伊路的邂逅，与他一起烦恼、与他一起痛苦，我捉住了我的幸福。所以怀着对幸福深刻的理解，我可以告诉你的只有——作为神的你和我都应该通过人类的手从这个世界上消失！"

"愚蠢！"芙罗多娜终于愤怒了，巨大的声音震得在场每个人耳朵嗡嗡作响，"难道要将世界托付给人类？连让自己幸福的力量都没有，渺小而微不足道的人类？！"

凯伊路将剑拔出，指着芙罗多娜大声喊道："在你眼中我们的存在或许是微不足道，但是，我们会自己向前走，靠自己的力量书写我们自己的历史，所以——已经不需要神了！"

"为什么？承受人类期望而诞生的我，为什么又被人类否定？"芙罗多娜不可思议地喃喃自语着，"为什么……为什么要否定引导人类走向幸福的我……"

忽然，一道凶光在她眼中闪过。

"果然如艾露莲所说，这段历史是应该被破坏的……"

在芙罗多娜冷冷地说出这句话后，神之卵突然发生了剧烈的震动。这颗彗星一反之前缓缓下坠的速度，开始加速向地面撞去。

"就像1000年前一样，旧人类的历史会在彗星的撞击下闭幕，而新人类的历史就将开始……消失吧，旧人类们！与恶劣的历史一起消失吧！"

她因人类的祈求而生，但现在却要毁灭人类，以创立她自认为的完美世界。面对近乎疯狂的芙罗多娜，为了拯救这个世界，为了让人类的历史得以延续，为了能够亲手创造自己的幸福，凯伊路等人勇敢地冲向了真正的女神。

在经历了一番前所未有的苦战后，众人终于在神之卵撞上地表前击败了芙罗多娜女神。莉亚拉将凯伊路带到了芙罗多娜的核心透镜前，只要将这个击碎，神之卵便将停止运作，芙罗多娜也会完全消失，而那无数段被更改的历史也将恢复到原有的轨道上。

凯伊路站在透镜前，将剑高高举起，可是，他却无

论如何也无法将剑向下挥去。

"凯伊路？"看到少年迟迟不行动时，莉亚拉疑惑地问道。

"……我狠不下这个心……就算是为了拯救世界，却需要杀死你这种事，我……"凯伊路背对着莉亚拉，浑身微微地战斗着。他闭上眼睛，带着哭腔哀求道，"拜托你，莉亚拉，一句就好。只要你说一句……说我不想消失！我求你！我不想消失……你说呀！莉亚拉！"

"凯伊路……"莉亚拉呆住了。在隔了数秒钟后，女孩从背后走近凯伊路，将脸轻轻靠在了他的背上。

"凯伊路……我并不害怕消失。我怕的是，这样永远是神的一部分地走向灭亡……但是，如果你打碎了这透镜，解放了我……那么，或许来世诞生的时候，我会同样成为人类并且跟你相逢……所以……"

她那轻声但坚定的话语传入了凯伊路的耳中。

"凯伊路，将透镜打碎吧。"

"莉亚拉！"伴随着撕心裂肺的狂吼，凯伊路用力将剑挥下。在原本一片寂静的空间内，那块无比巨大的透镜轰然碎裂，无数的透镜碎片纷纷扬扬地自空中缓缓飘落在空中，就仿佛是飞舞在夜空中的萤火虫一般。

背后温暖的触感消失了，女孩已经永远消失在了世间。

宝剑咣当一声掉落于地，凯伊路也无力地跪在了地上。而就在此时，空中忽然响起了无数和声音。有男、有女、有老、有幼，虽然各个声音截然不同，但他们的语调中都充满了对凯伊路的愤怒与鄙夷。

"居然做出这么恐怖的事。"

"你想毁灭这个世界吗？"

"你已经选择了毁灭。"

"你犯下了大罪。"

"连一个女孩子都救不了，你算什么英雄"

"你是个无药可救的大笨蛋。"

"为什么要拒绝神的光辉！"

此时，一个紫色的光球在黑暗中淡淡闪耀着光芒，那是女神最后残存的精神能量。光球飞舞在空中，不断以诱惑的语调想要说服凯伊路。

"痛苦吗？难过吗？哀痛吗？就是需要有神，人们才能从这份痛苦中解脱。但是，你却杀死了神，你们已经再无安稳可言，充满爱与繁荣的明天不会再来了！失去神的指引的你们再也没有未来。"

"不对……"凯伊路低声说道。

"现在还来得及，拜托神吧，恳求神吧。只有神才能治愈一切，就连成了大罪人的你的痛苦都……那才是你们人类真正的愿望，所有人类的……"

"不对！"凯伊路猛然站起，手放在胸口上大声喊道，"胸口的这份痛、这份苦，都是属于我的，即使神也无法治愈……谁需要神来治愈！所以，能够托付一切的神是不该存在的。我们的未来不是由你创造的，未来……就在这儿。"

他将右拳握紧，高高举向天空，然后用力将手挥下。

"未来就从这里开始！消失吧，芙萝多娜！"

蓝色的光球越来越黯淡，最后终于消失在了这个空间中。在失去了人们的信仰之力后，芙萝多娜——这个由人心而生的女神悲哀地迎来了自己的毁灭。

神之卵已经完全静止在了空中，不久后就将消失无踪，就仿佛它从来不曾存在过一样。历史将被修正到原有的轨道，女神和艾露莲的存在都会被完全抹消，而凯伊路等人为之所做的一切也将消失在无形之中。也就是说，他们关于这次旅程的记忆都会随之消失，一切将回复到原本该有的状态。

"没关系啊。"娜娜莉笑了，"我还在这个世界的某个地方啊，虽然说还只是个小孩子……但是，我们一定会迎来再度相遇的那一天的。"

"娜娜莉……"罗尼望着面前的这个红发女孩，心中忽然感到一阵刺痛。尽管自从认识后就一直在吵架，但是在罗尼的心中，女孩已经占据了极为重要的位置。

"哈哈，怎么了啊？又不是见不了面。放心吧，等以后遇到你时我一定会再好好教导你的。"娜娜莉用力拍了罗尼两下，然后忽然扭过了头去。

她不想让罗尼看到，自己的脸庞已有泪水悄然滑落……

"唔，是段非常难忘的经历呢，应该会对我的研究有些帮助吧。"哈洛路特双手交叉放在脑后，满不在乎地说道，"你们可别告诉别人伟大的哈洛路特博士是个女孩子哦。哦，对了，你们那时已经把我忘了啊……这么一想，还真是让人感到有些不爽呢……"

裘达斯下意识地将手伸向腰间，但却摸了个空。这时他才想到，夏露狄耶已经不存在了。

"终于等到这一刻了……"他将头罩摘下，脸上露出了淡淡的笑容，"已死的人还是应该早点归于黑暗中。凯伊路，好好加油吧。虽然你不会再想起我，但我依然希望你能亲手创造出你所期望的未来。"

"一定可以的！"凯伊路坚定地说道，"但是，我们所有人之间的羁绊不会消失，绝对不会消失……我坚信这一点！"

在消失之前，所有人的脸上都露出了灿烂的笑容。他们没有再说一句话，只是笑着任由自己的身躯被时间的洪流吞噬。

他们曾一起并肩作战，曾一同经历过无数艰险，曾有过那么多或喜悦或悲伤的难忘回忆。而如今，这一切却都要随着时光的波动烟消云散。

不过，这并不是终点。

因为，他们还有未来……

尾声

英雄到底是什么呢？

我最近经常在思考这件事。

拯救了世界就是英雄？

帮助了大家就是英雄？

十八年前，爸爸他们确实拯救了世界。但是，现在这个世界能够和平长存，决不只是因为有英雄在而已，一定不是这样的。

那个答案，我想要去寻找出来。

我总有种预感。

在那边……有什么……有谁……

正在等着我……

"啊啊，果然是什么都没有啊。"凯伊路狠狠踢了那棵参天大树一脚，不爽地自言自语道。

为什么会来到兰格纳遗迹的最深处呢？凯伊路完全不知道，正如同他搞不懂自己前些天为什么会心血来潮与罗尼一同跑到边境地带卡尔巴雷伊斯，而后请医生治好了那里一位红发小女孩的弟弟一样。

他就是觉得，自己应该这样做。奇怪的是，罗尼也与他有着一样的想法。

想到罗尼，凯伊路忍不住笑出了声来。那家伙也不知道怎么搞的，总觉得自己好像在哪里见过那个叫娜娜莉的小姑娘，一个劲地盯着人家看，把小姑娘羞得满脸通红。

"虽然他确实是个色狼，但应该不会对小女孩下手吧。"凯伊路笑了笑，转身准备离开这里回家。这里很明显找不到什么东西，而且现在天色也有些晚了，如果再不早回去的话肯定会被鲁蒂暴打一顿的，凯伊路可不想吃这个苦头。

不知怎的，他不由自主地回头向大树正中间的树洞看去，不过那里却是空空如也。凯伊路也不明白，自己心中怎么会升起一种怅然若失的感觉。

可就在他想要离开时，一个微弱但却熟悉的声音忽然传入了他的耳中。

"凯……伊……路……"

在那一瞬间，凯伊路感到自己的身体完全僵住了。他艰难地转过身来，惊讶地看着出现在树前半空中的那团淡蓝色的光芒。

在目瞪口呆的凯伊路面前，半空中的光芒渐渐淡去，那个幻影也逐渐幻化成形。

"莉……亚……拉？"凯伊路看着出现在自己面前，一脸惊讶的红衣少女，缓缓吐出了他以前从未听过的这个名字。

"拜托你，凯伊路，跟我一起相信吧！奇迹一定能够发生的，我们再度相逢的奇迹……"

"我相信的，我们一定会再度重逢。我相信……奇迹一定会来临的！"

在兰格那遗迹中，在那颗参天大树下，在这一切的开始之地，少年和少女紧紧拥抱在了一起。

奇迹，诞生了……

（完）

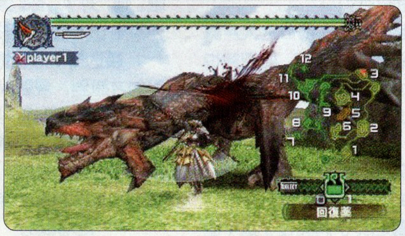


秘技大放送

PSP 怪物猎人 携带版

日版 游戏原名 モンスターハンター ポータブル

◆秒杀黑狼鸟



与PS2版《怪物猎人2》联动后可以在村长那里接到讨伐黑狼鸟的任务，黑狼鸟虽然个头不大，但是全身坚硬，攻击力高，十分难缠，而且第一次讨伐基本不可能将之杀死，一般都是击退，第二次接着去讨伐才能将之杀死。现在有一个方法能简单地将之干掉。

第一次讨伐时，带上一个“虫的死骸”去7区的山菜爷爷那里交换得到一个特产蘑菇，此时，黑狼鸟的HP便瞬间减少90％（山菜爷的暗杀术？），此时你将PSP扔到一边不管都可以，等时间一到——讨伐胜利。（当然在时间到之前你也可以去断黑狼鸟的尾巴，破坏它身上的各个部位，以增加报酬，但却是杀不死它的。）

再次接任务讨伐时，黑狼鸟的HP还保持在上一场结束时的水平，所以此时你可以轻松秒杀它。如此刷上几场，黑狼鸟S套装也轻松做出来了。

◆迅速致富法（联机版）

利用这个方法，可以在一小时内获得近100万。

1.这需要两个人联机才能实现。首先将猎人A自己身上的所有物品都放入储蓄箱里。

2.然后猎人A从储蓄箱里拿出素材，但只能拿稀有度是3以下的素材（3以上的貌似无法交换）。例如：ランポスの鳞等，当然需要好几种素材，这样挣钱才快！

3.按“×”键进入集会联机模式，将身上的素材在集会里交给联机的另一个猎人B。

4.猎人B跑回家去睡觉存档，但不要结束游戏，再跑回集会所将猎人A送给你的物品还给猎人A后不存档退出游戏。

5.猎人B重新进入游戏，这时猎人B身上同样还保存着猎人A送的所有物品，这样就等于复制了一份猎人A送的所有素材。

6.还没完，这样只有猎人B凭空多了那么多素材，猎人A还什么都没有，那就要用同样的方法（只是工作的角色换过来）再复制一套给猎人A，这样就皆大欢喜了。

如果用几种卖价不错的，并且稀有度是3以下的素材，这么一趟大概就可以赚5万左右，随着素材不断积累，到后面一次挣10万不是问题！这下不用再为做装备没钱发愁了。（后期装备一件都在五万以上）

PSP 心跳回忆 永伴你身边

日版 游戏原名 ときめきメモリアル ～forever with you～

◆游戏技巧

开始新游戏后，在需要输入玩家姓名的栏目内输入。

姓：みんな

名：仲良

效果是在游戏开始后除了早乙女优美、美树原爱、馆林见晴以外的所有女生都会出现，而且除藤崎诗织外对主角都保持不低的好感度。

在玩家昵称栏目内输入。

昵称：こなみまん

效果是在游戏开始后所有个人属性数值皆为573。

PSP 新旧洛克人

日版 游戏原名 ロックマンロックマン

◆ロール的加入方法

登入本作的官网后进入下载选项，选择ロールだって负けないんだから就可以使用ロール了。

◆各关BOSS弱点大公开

关卡	BOSS	应对武器
雪山	冰人	ハイパーボム
溶矿炉	火人	アイススラッシャー
油田	油人	ファイヤーストーム
发电所	电人	オイルスライダー
时计台	时间人	サンダービーム
采石场	力人	タイムスロー
森林	回旋镖人	スーパーアーム
工事现场	炸弹人	ローリングカッター

PSP 天诛 忍大全

日版 游戏原名 天诛 忍大全

◆轻松获得“忍术皆传”

在游戏中能拿到“忍术皆传”评价的话可以得到很多奖励，比如像第一关的奖励就很不错。这里提供一个方法来拿第一关的“忍术皆传”，不但时间短，而且很过程也很简单。游戏开始后往向前走，走出小路后向右边用勾绳跳上城墙，再从墙上来到对面房子的屋顶上。在屋顶上往左前方走几步，跳到对面的屋顶上。屋顶上有一个缺口，从缺口往下跳，就可以过关了。过关后便可以拿到550点评价，忍术皆传轻松入手，整个过程不超过1分钟。之后就可以拿到八方手里剑、烟玉、兽笛、变化衣。有了变化衣后几关想拿“忍术皆传”的评价将会十分简单。

PSP 电车GO！携带版 大阪环状线篇

日版 游戏原名 电车でGO！ポケット 大阪环状线篇

◆热气球出现

出现时刻表	时刻表8的综合路线
出现条件	在电车到达樱ノ宫站之前获得3颗金星的评价

从樱ノ宫站到京桥站的路线中，能在画面中会出现一热气球在上空慢慢移动。

◆烟花出现

出现时刻表	时刻表4的综合路线
出现条件	到达大正站之前超过50Chain

福岛站到野田站之间在远处能看见烟花燃放，虽然前作《电车GO！ポケット山手线篇》的中央线中也存在，但本作中烟花的色彩更加艳丽。

◆喷气机出现

出现时刻表	时刻表10的综合路线
出现条件	在拥有全部称号的状态下通过福岛站

喷气机会在大正站驶往芦原桥站的时候出现，飞过天空会留下红、黄、蓝、绿、橙、紫、白等几条带状烟云。

PSP 宇宙巡航机 携带版

日版 游戏原名 Gradius Portable

◆Konami经典秘技

密码必须在游戏暂停以后输入，每个等级难度只能使用一次。

输入	效果
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L、R	所有武器威力提升

PSP 红侠乔伊 乱斗嘉年华

美版/欧版 **游戏原名** ビューティフル ジョー バトルカーニバル

◆全角色出现条件一览(每个角色都有3种出现条件，满足其一即可)

编号	角色名	ストーリーモード	トライアルモード	COM对战モード
1	デブルハンター ダンテ	打过"インカ帝国の谜を追え"	打过トライアル38	对战5次以上
2	手配师スプロケット	打过"インカ帝国の谜を追え"	打过トライアル26	对战10次以上
3	暗跃机人 レイチェル	打过"オレたちが主役だ"	打过トライアル29或30	对战30次以上
4	チャールズⅢ世	用任意2个角色(除去完成2的角色)打过任意一关	打过トライアル9	对战15次以上
5	ハルク ダビッドソン	用任意3个角色(除去完成2、4的角色)打过任意一关	打过トライアル14或25	对战20次以上
6	グラン ブルース	用任意4个角色(除去完成2、4、5的角色)打过任意一关	打过トライアル35	对战25次以上
7	スタイリッシュ アラストル	打过"インカ帝国の谜を追え(特别编)"	打过トライアル34	对战35次以上
8	少年ブルJr.	打过"ジョー ザ アニメーション(特别编)"	打过トライアル24或27	对战40次以上
9	映画好き ジョー	打过"キャプテンブルー ビギンズ(特别编)"	打过トライアル5	对战45次以上
10	お洒落な シルヴィア	打过"ドキュメント ブラックフィルム(特别编)"	打过トライアル37	对战50次以上
11	映画监督 ブルー	打过"アトランティス 4つの海底冒险(特别编)"	打过トライアル1	对战55次以上
12	映画馆长 ジェット	打过"ガリバー战斗记(特别编)"	打过トライアル19或33	对战60次以上
13	若き キャプテンブルー	打过"隐し砦の三干部"	打过トライアル40	对战70次以上
14	完全超人ジェット ブラック	打过"ボス☆ボス☆バン☆バン"	打过トライアル28	对战80次以上
15	战斗员 ビアンキ	打过"バトルカーニバル"	打过トライアル13	对战90次以上
16	EXカラー	收集全部192个碎片	打过全部40个トライアル	对战100次以上

PSP 新世纪福音战士2

日版 **游戏原名** 新世纪 EVANGELIONS 2

◆F型装备出现条件

只要满足一定条件，就能拿到初号机的F型装备。

1. 已在过去的战斗中拿到S2机关。
2. ネルフ全体人员、绫波丽、碇真嗣、明日香均生还。
3. 零号机初号机贰号机均存在。
4. サンダルフォン、サハクィエル全灭。
5. 新EVA登场事件未发生。
6. 不是第一话“使徒、袭来”。

◆ZERO2・进入生存模式的隐藏路线

按住R1或R2键不放，选择生存模式。

◆ZERO随机对战模式

按住×＋△＋R2键不放，选择VS模式。

PSP 罪恶装备 审判

日版 **游戏原名** Guilty Gear Judgment

◆审判模式中开启“Judgment”

想要在故事模式中开启隐藏角色“Judgment”，必须要打到6-1关，同时要收集齐全部字母，这些字母都分散在各个关卡中。



PSP 思考 紧急出口

日版 **游戏原名** カンガエル EXIT

◆隐藏服装和特殊关卡

游戏中一共隐藏着20个特殊关卡，是不是觉得很不可思议。特殊关卡的出现条件又关系到隐藏服装的入手方法，只要满足条件的话，就可以使它们同时出现。方法是玩家只需要将存有前作《紧急出口》存档的记忆棒插入PSP主机，并在此状态下开机进入《思考 紧急出口》，就可以拿到这20个隐藏关卡和主角的服装了。

PSP 极魔界村

日版 **游戏原名** 极魔界村

◆一周目通关

如果第一周目收集全33枚戒指后再去找暗黑大魔王，就能直接面对最终BOSS。

◆无限人数

在游戏中，当奖励人数高于33人时，便会自动变成无限人数。

◆カマイタチの魔力

在本作中，カマイタチの魔力能在自己周身刮起一阵旋风，这时候是可以随意腾空飞行的，其效果和穿了堕天使铠甲一样。并且在魔法停止后，还可以进行跳跃，如此反复便可以随意前往任何地方。

◆不怕骷髅

亚瑟在骷髅状态下是不惧怕天上落下的骷髅头的。

PSP 雀・三国无双

日版 **游戏原名** 雀・三国无双

◆语音鉴赏模式

只要在无双斗牌子、雀帝位战、自由对战这三个模式中，完胜所有的对手，便可以在デ－タバ－ス中追加语音鉴赏模式。

PSP 能量宝石 携带版

日版 **游戏原名** パワーストーン ポータブル

◆隐藏要素公开

游戏中的隐藏要素需要以特定的条件才可达成，具有一定的挑战性。

出现场所	隐藏要素	出现条件
コレクション	イラスト阅览	1代和2代的シングルモード的1-ON-3通过
	サウンド视听	
1代・シークレットブック	如意棒入手	1代的シングルモード通过
	机关铳入手	
	光线铳入手	
	パワーシールド入手	
	ピート参战	
	ジュリア参战	用ピート打过1代的シングルモード
	グルマン参战	用ジュリア打过1代的シングルモード
	アクセル参战	用グルマン打过1代的シングルモード
	ビハインドビューモード	1代的シングルモード不接关通过
2代・シークレットブック	ボンバーバトルモード出现	2代的シングルモード的1-ON-3不接关通过
	クラーケン参战	2代的シングルモード的1-ON-3通过
	ヴァルガス参战	用クラーケン打过2代的シングルモード的1-ON-3

PSP 太阁立志传V

日版 游戏原名 太阁立志传V

◆隐藏要素公开

与之前的版本一样，只要在游戏中获得一定数量的卡片，就可以开启对应的隐藏要素，具体情况请参见表。

卡片数量	对应隐藏要素
300	可以选择隐藏剧本“乱世の余烬”
500	おまけ中增加音乐欣赏模式
700	おまけ中增加迷你游戏模式
900	游戏开始时可以自由编辑能力
900	可以从入手卡片中任选5枚开始游戏
1000	おまけ中增加个人战・天下无双模式

PSP 魔界战记 携带版

日版 游戏原名 魔界战记ディスガイア ポータブル

◆エトナ篇出现方法

PSP版的特色在于加入了以エトナ为主角的エトナ篇，故事内容比较吸引人。想要玩到エトナ篇，需要玩家在ラハール篇中看完エトナ的日记。这样在通关后就可以选择エトナ篇了。

想要看エトナ的日记，需要先打开两个开关，一个在魔王城的魔王宝座后面，另一个在商店柜台的骷髅头那里，之后再去大厅企鹅兵后面的墙角就可以进去了。日记会在每一话更新，不要漏看了哦。

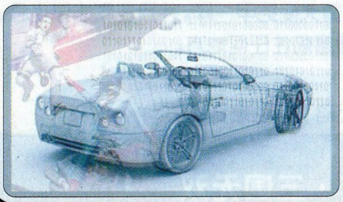
除以上的方法外，其实还有一个更为简便的方法：只要在标题画面下将光标指向はじめから，之后输入△、□、×、△、□、×、○，秘技成功的话会听见エトナ的声音，这样就可以直接进入エトナ篇了。

PSP 强力追击

美版 游戏原名 Pursuit Force

◆开启隐藏密码

在主菜单选项中，进入“Cheats”选项，在里面便能够开启一些密码。



密码名称	效果
Invincibility	无敌
Speed	加速
Reoffender	受到伤害加倍
Big Wheels	车轮变大
Wild Water	水流永远保持湍急
Sticky Feet	无法弃车
Open Road	没有NPC车辆
Laser Law	武器火花变为红色
Iron Man	HP减半
Law Lord	无限正义力量
Double Damage	伤害加倍

PSP 达斯特

美版 游戏原名 Daxter

◆达斯特的防风眼镜

利用本作与PS2版的《杰克X》进行联动，在“Option”菜单内选择是否让达斯特佩带防风眼镜。

◆隐藏奖励

游戏中收集一定数量的“红蛋”，便能开启隐藏的游戏影像。

开启影像	条件
预告片	600个红蛋
角色原画	700个红蛋
制作介绍	800个红蛋
初期画面	900个红蛋
制作花絮	1000个红蛋

◆小游戏的开启

游戏中收集一定数量的“红蛋”后便能开启。

迷你游戏名称	条件
黑客帝国	收集1个红蛋
黑客帝国2	收集400个红蛋
勇敢的心	收集100个红蛋
印地安那琼斯	收集300个红蛋
指环王	收集200个红蛋
指环王2	收集500个红蛋

◆小游戏的奖励

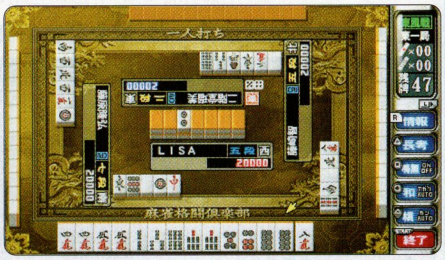
游戏中有各种小游戏，也就是达斯特的梦，当获得金牌后就会有各种奖励。

物品	迷你游戏	条件
印地安那琼斯的帽子	印地安那琼斯	拿到金牌
裤子	指环王2	拿到金牌
Website Clue A	黑客帝国	拿到金牌
Website Clue B	勇敢的心	拿到金牌
Website Clue C	指环王	拿到金牌
Website Clue D	黑客帝国2	拿到金牌

PSP 麻将格斗俱乐部 全国对战版

日版 游戏原名 麻雀格斗俱乐部 全国对战版

◆无赖必胜法



本作有个容易被忽视的地方，那就是本作虽然是自动存档，但只要是处于待机状态，自动存档就会取消，此后一定要手动存档，不然之后的对局成绩都不算数。如果你在升级至二级后待机，之后再没存过档，重新开机时系统被认为你依然处于二段时的存档。不过由此反而引出了S/L大法，靠此法想要获得最高称号就有希望了。

1.先手动存档，之后在进入对战前拨动开关待机。

2.然后开机，进入会影响段位升降的对战。

3.此时应该会出现提示画面，说明自动存档失效。

4.将比赛打完。（如果觉得败局已定可以中途退出）

5.比赛胜利后，重复以上步骤。

6.如果失败或中途放弃了，就连按×键，直到退出标题画面，然后读档，你会发现珠子并没有减少。

以上这些步骤医药熟记在心，不能有任何差错，特别是不能在对局开始后待机，不然读档时会算你中途放弃比赛，直接按第四名算，而且此时又是自动存档，败局已经无法挽回。

PSP 龙珠Z 真武道会

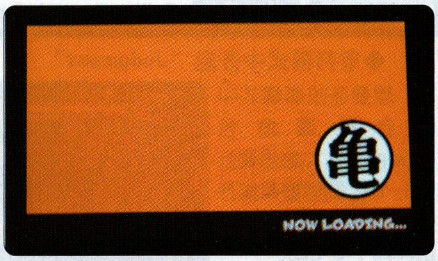
美版 游戏原名 Dragon Ball Z: Shin Budokai

◆LOADING时也能玩

在游戏进行LONDING等待时，如果按动十字键的上下左右或是□○△×键就会有拳打脚踢的声音，比较搞笑。这也是为了能打发一下无聊的LOADING等待时间，不过好在游戏的读盘速度很快。

◆菜单小秘密

在游戏的主菜单（Main Menu）界面下，按一下L键后，画面右边的龙珠雷达会有“DRAGON CLICK”字样显示，这时候按R键便能进入迷你游戏模式——在10秒钟内看你按R键速度能有多快（注意：爱机者可以无视此游戏）。同样在游戏的主菜单（Main Menu）界面下，按两下L键后，画面右边的龙珠雷达会有“DRAGON PLAYER”字样显示，这时候按R键便能开启音乐欣赏模式，这里一共有52首音乐BGM供你收听（按R键选择收听）。



PSP 007 来自俄罗斯的爱情

美版 游戏原名 007 来自俄罗斯的爱情

◆奖励任务

游戏中收集一定数量的奖励品便可以开启相应任务。

任务	开启方法
隧道	收集10个奖励品
废墟	收集25个奖励品
广场	收集40个奖励品
机场	收集60个奖励品

◆隐藏服装

游戏中某些服装可以在任务中获得。

服装	获得方法
隐身衣	在T级难度下有最终炸弹的房间里的大保险箱上
无尾礼服	在第二级难度下的Hedgemaze任务中获得
晚礼服	完成迷宫后在Moneypennys的办公室里，搜索抽屉后获得
雪地服	在工厂任务里获得

PSP 虹吸战士 黑镜

美版 游戏原名 Syphon Filter: Dark Mirror

◆全隐藏关出现方法

关卡	条件
Narbonne	完成全部训练关一次即可
KemSynth Tower	CAREER RATING里的Elite Weapons Expert完成率400%
Sana Yemen	CAREER RATING里的Combat Sharp Shooter完成率400%
Bangkok Part 1	Normal或者Hard难度完成Story Mode
Bangkok Part 2	完成Bangkok Part 1后开启

◆全奖励任务开启方法

关卡	条件
Birds of a Feather	Normal或者Hard难度完成story mode
Goodnight, Sweetheart	完成训练关里的所有时间限制
Jimmy Zhou's Army	完成Birds of a Feather后开启
Trapped In The Hornets Nest	获得Combat Sharp Shooter任务里的所有勋章
Up a Column Without a Paddle	获得Elite Weapons Expert任务里的所有勋章

◆全隐藏武器出现方式:

在故事模式多拿特殊得分,CAREER RATING选项里相对应的物品完成率达到100%开启。

在任务模式中把某些关卡的六项特殊得分全部完美完成可以获得奖励武器。

武器	条件
SP-57	在1分35秒内完成Training Mission 1
Famas	在3分钟内完成Training Mission 2
UNP.45	在不浪费一发子弹的情况下完成Traning Mission 3
M1 Super 90	任务模式下摧毁4-1关的全部5个贫铀罐
M16A2	任务模式下摧毁4-2关的全部5个贫铀罐
M4 Carbine	任务模式下摧毁4-3关的全部5个贫铀罐
M249 SAW	在2分42秒内完成KemSynth Tower
Shot Defender	在3分39秒内完成Sana Yemen

PSP Spider-Man 2

美版 游戏原名 蜘蛛侠2

◆作弊码

在游戏的Options-Special-Cheats选项中,输入特定密码可以获得不同的效果。

密码	效果
HEAVYHEAD	大头大脚的蜘蛛侠
SPIDEYMAN	微型版蜘蛛侠
SHUTT	开启游戏原画
FRZFRAME	开启旁观者模式

PSP 弗兰蒂克斯立历险记

美版 游戏原名 Frantix

◆游戏密码

在level selection 菜单下,按下L+R键,然后从(A-Z, 0-9)中选择输入8个字符,按×键确认。

密码	效果
INVINC0	关闭无敌
INVINC1	开启无敌
LVLANY0	各难度选择关闭
LVLANY1	各难度选择开启

PSP 未名传奇 刀锋兄弟会

美版 游戏原名 Untold Legends:Brotherhood of the Blade

◆承重技巧

本作类型虽然类似于PC游戏《暗黑破坏神》,但没有《暗黑破坏神》中宝箱和物品捡取上限。所以其携带物品的多少只和负重量有关,随着游戏发展,玩家身上的东西将会越来越多,这时候只能把不用的东西给丢掉。不知道你们有没有注意到,某些物品尤其是指环和项链等装饰物,其中是带有增加负重上限的能力的。当你装备着带有增加负重上限的能力的装备时,物品此时已经达到负重上限,这时你把装备取下就能发现此时携带物品的重量已经超过了你的负重上限,但物品依旧携带在身上。打个比方来说,比如你的角色拥有190的负重量,此时装备一条负重上限+10的项链,此时总负重量变为了200。再取下这条项链,本身重量于负重量的比值为200/190,超过上限10点负重量了,这时候你就可以装备带有其他优秀属性的项链了。

PSP 超级房车赛2006

美版 游戏原名 Race Driver 2006

◆开启所有级别的比赛

在游戏标题菜单画面下输入↑、↓、↑、↓、×、×、□、□、△、○、△、×即可开启所有级别的比赛。

PSP 小死神2 邪恶本质

美版 游戏原名 Death Jr.2: Root of Evil

◆实用秘技

在游戏中任何时候输入以下按键后便可以开启各种强力效果。

输入	效果
按住L后依次输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○	全武器升级
按住L后依次输入↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、□、△	无敌
按住L后依次输入△、△、×、×、→、○、□、○、↓、→	补充弹药
按住L后依次输入△、△、×、×、□、○、□、○、→、↓	无限弹药

PSP 洛杉矶特技飞车

美版 游戏原名 Rush

◆实用秘技

在进行游戏时输入按顺序以下密码即可开启强力秘技。

密码	效果
↑、↓、←、→、○、←、R、↑	获得5000元
↑、↓、←、→、□、→、○、←	车辆提速△○□→←↑↓
↑、↓、←、→、□、↑、↓、○、↑	无限氮气

PSP 大众高尔夫 携带版

美版 游戏原名 Hot Shots Golf: Open Tee



◆开启所有项目

当开始新游戏的时候,输入以下密码作为角色名字时便可以开启所有项目。

密码	效果
5TNEPO	开启游戏中的所有项目

PSP 加勒比海盗 亡灵财宝

美版 游戏原名 Pirates of the Caribbean: Dead Man Chest

◆加血秘技

在游戏进行时,按顺序输入△、○、△、○、△、○、○、×,即可加满血。

◆反复拿取炸弹

在Isla Cruces 1这关中,有一处需要拿到炸弹炸开大门的区域,当你拿了炸弹炸开大门后,原来拿炸弹的位置处又会出现炸弹,你只需要站在炸弹刷出点就可以反复获得炸弹了。



由于炸弹的威力非常大,一杀就是一片,多拿一些随便扔吧。

PSP 古墓丽影 传奇

美版 游戏原名 Tomb Raider: Legend

◆游戏秘技

在进行游戏时，依次输入下表中的按键便可以启动秘技。

输入	效果
按住L后依次输入×、R、△、R、□、R	防弹
按住L后依次输入□、○、×、R、R、△	降低敌人生命值
按住L后依次输入×、○、×、R、□、△	无限自动步枪弹药
按住L后依次输入R、△、R、○、R、□	无限榴弹发射器弹药
按住L后依次输入R、○、□、R、□、×	无限霰弹枪弹药
按住L后依次输入○、△、R、R、×、○	无限SMG弹药
按住L后依次输入△、×、△、□、R、○	一击必杀
按住L后依次输入△、×、○、R、△、R	使用亚瑟宝剑

◆开启隐藏要素

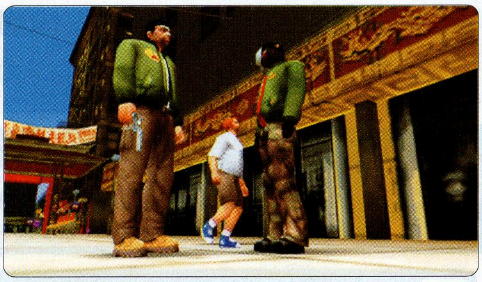
在训练模式（Tomb Trials Mode）中完成某些特定任务，便可以开启隐藏物品。

物品	开启方法
银色艺术画廊	在猎取财宝模式中，完成简单难度的玻利维亚任务。
褐色皮夹克装	在猎取财宝模式中，完成普通难度的玻利维亚任务。
传奇经典服装	在猎取财宝模式中，完成困难难度的玻利维亚任务。

PSP 横行霸道 自由城故事

美版 游戏原名 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

◆警匪枪战



如果玩《GTA》想随时看到黑帮大战的话，不妨到一个黑帮比较多的地方，然后挥拳打一个警察，引警察追到黑帮分子后面时，你要停止逃跑，让警察隔着黑帮打你，结果当然是实实在在打在了黑帮分子的身上。然后你就可以静静地看着黑帮拿着枪追着警察满街跑，直到将其打死。（汗）很有看电影的感觉，有兴趣的不妨试一下。

◆怪异玩法

在第三个城的机场上会有要起飞降落的飞机，在飞机将要起飞或降落时，让飞机前轮轧到你，会有一定几率被压入机场下的地铁里，同时还可能出现闪屏画面。

◆修复特殊车辆

在游戏中，警车、出租车、救护车、FBI专用车等特殊车辆都无法喷漆和修复，但如果将这些车辆停入车库后关闭库门，出去转一圈回来再开启车库会发现汽车被修复了，这个方法对普通车辆同样有效。

◆快速安全赚钱

通常靠袭击路人和打工是赚不到几个钱的，而且也不安全，容易引来大批的警察。其实你可以躲避在自己SAFE HOUSE外面或是高高的建筑，只要地面部队打不到，然后你使用狙击枪打警察的直升机，一般打中螺旋桨根部就可以炸掉一架。这样赚钱非常快。

◆消除一颗警星的方法

当一颗警星出现时，附近就会有一个警察跑过来打你。如果这时附近没有消除警星的徽章，而你又不想浪费钱，就可以借助路人来帮你解围。你首先得在人群中闪来躲去，让警察的警棍敲在路人或流氓身上，这时被敲的人就会和警察展开血战，而你就可以在边上看好戏了。这些路人既你解决警察了，还让你顺便拣到警察的武器，真是实惠啊，不过只限于一颗警星范围内。

◆快速打掉坦克

当警星达到六颗时，军队便会出动坦克来找你麻烦。而一般武器对坦克毫无作用，就算是火箭筒也要打上好一会才能炸掉坦克。最好的方法便是使用火焰喷射枪或是汽油瓶来烧坦克，绝对比用火箭筒有效果。

PSP OutRun 2006 海岸到海岸2

美版 游戏原名 OutRun 2006: Coast 2 Coast

◆作弊码

在编辑执照的时候，输入以下密码便可开启。

密码	效果
ENTIRETY	100%游戏完成度
MILESANDMILES	里程数达到1000000英里

PSP 正义联盟 英雄

美版 游戏原名 Justice League Heroes

◆实用秘技

游戏中按START暂停后，按住L+R，然后输入以下按键，输入成功后有特殊音效。

输入	效果
↑、←、↓、→	开启全服装
→、↓、→、↓	技能满级
↑、↑、↓、↓	获得20个金盾
←、→、←、→	得到35个质量3级的6色珠子
←、↓、→、↑、←、↓、→、↑	无限体力
↓、↓、→、→、↑、↑、←、←	无限能量

PSP 紧急出口

美版 游戏原名 Exit

◆开启第8、9、10号场景

在完成第1个场景后，在标题画面下输入以下密码便可以开启相应的场景。（想开启第9号场景就必须先开启第8号场景，而想开启第10号场景就必须先开启第9号场景）

输入	效果
→、↓、↑、←、○、×、R、L	开启10号场景
L、R、←、←、□、○、×、△	开启8号场景
△、↓、○、←、×、↑、□、→	开启9号场景

PSP 教父

美版 游戏原名 Godfather

◆实用秘籍

每个任务中只能使用一次，卡片模式中也一样。

输入	效果
在游戏中暂停，之后依次输入○、←、○、→、□和R	可以把所有枪支子弹全补满
在游戏中暂停，之后依次输入□、○、□、□和L	获得5000元钱
在游戏中暂停，之后依次输入←、□、→、○、→和L	HP全满

PSP 乐高星球大战II 原创三部曲

美版 游戏原名 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

◆开启新角色

自由模式中在莫斯艾斯里酒吧中输入下表中的密码便可以开启新角色。

密码	角色
UCK868	Beach Trooper
BEN917	Ben Kenobi's ghost
VHY832	Bespin Guard
WTY721	Bib Fortuna
HLP221	Boba Fett
BNC332	Death Star Trooper
TTT289	Ewok
YZF999	Gamorean Guard
NFX582	Gonk Droid
SMG219	Grand Moff Tarkin
YWM840	Han Solo with hood
NXL973	IG—88
MMM111	Imperial Guard
BBV889	Imperial Officer

密码	角色
VAP664	Imperial Shuttle Pilot
CVT125	Imperial Spy
UUB319	Lobot
SGE549	Palace Guard
CYG336	Rebel Pilot
EKU849	Rebel Trooper from Hoth
GBU888	Skiff Guard
NYU989	Snow Trooper
PTR345	Stromtrooper
HHY382	The Emperor
HDY739	TIE Fighter
NNZ316	TIE Fighter Pilot
QYA828	TIE Interceptor
UGN694	Ugnaught

PSP 横行霸道 罪都故事

美版/欧版 游戏原名 Grand Theft Auto:Vice City Stories

◆超级实用秘籍

秘籍	输入
加满HP	↑、↓、←、→、○、○、L、R
防弹衣	↑、↓、←、→、□、□、L、R
等级1武器	←、→、×、↑、↓、□、←、→
等级2武器	←、→、□、↑、↓、△、←、→
等级3武器	←、→、△、↑、↓、○、←、→
获得250000元	↑、↓、←、→、×、×、L、R
减少警徽	↑、→、△、△、↓、←、×、×
增加警徽	↑、→、□、□、↓、←、○、○
变为晴天	←、↓、R、L、→、↑、←、○
变为大晴天	←、↓、R、L、→、↑、←、×
变为阴天	←、↓、L、R、→、↑、←、□
变为雨天	←、↓、L、R、→、↑、←、△
变为雾天	←、↓、△、×、→、↑、←、L
获得坦克	↑、L、↓、R、←、L 、→、R
时间变快	R、L、L、↓、↑、×、↓、L
所有车爆炸	L、R、R、←、→、□、↓、R
路人攻击你	↓、△、↑、×、L、R、L、R
动作变快	←、←、R、R、↑、△、↓、×
动作变慢	←、←、○、○、↓、↑、△、×
自杀	→、→、○、○、L、R、↓、×
车辆自动绕过你	↑、↑、→、←、△、○、○、□
所有车辆外表闪光	→、↑、←、下、△、△、L、R
路人死亡后会留下尸体线	↑、↓、△、×、L、R、←、○
提高2星通缉值	↑、→、□、□、↓、←、○、○
永远不被通缉	↑、→、△、△、↓、←、×、×
附近行人自动搭你的车	↓、↑、→、L、L、□、↑、L
开车时按↓后车会跳跃	↓、←、↑、L、R、△、○、×
路上车辆全部变成黑色	L、R、L、R、←、○、↑、×
开启25%的联机内容	↑、↑、↑、□、□、△、R、L
开启50%的联机内容	↑、↑、↑、○、○、×、L、R
开启75%的联机内容	↑、↑、↑、×、×、□、R、L
开启100%的联机内容	↑、↑、↑、△、△、○、L、R
画面180度旋转模式1	□、□、□、L、L、R、←、→
画面180度旋转模式2	←、←、←、R、R、L、→、←

◆月亮变大缩小

属于“《GTA》系列”的老秘技了，在有月亮的夜晚，用狙击枪射击月亮的话，月亮就会变大和缩小，很有意思。

PSP 漫画英雄 终极联盟

美版 游戏原名 Marvel: Ultimate Alliance

◆实用秘技

进入英雄选择界面内依序输入以下密码。

输入	效果
↑、←、↑、←、↓、→、↓、→、START	人物等级提升为99
↑、↑、↓、↓、←、←、←、START	开启全人物
←、→、←、→、↑、↓、↑、↓、←、→、START	开启全技能
←、→、→、←、↑、↑、→、START	开启全漫画封面
↑、↓、↑、↓、←、→、←、→、↑、↓、START	开启全服装
↑、←、↑、←、↓、→、↓、→、START	团队等级提升到Level 30
↑、↑、↑、←、→、←、START	获得100000 Gold Coins

在选择挑战任务的界面内输入以下密码。

输入	效果
↑、→、←、↓、↑、→、←、↓、START	开启全任务

PSP 皇牌空战X 诡影苍穹

美版 游戏原名 Ace Combat X: Skies Of Deception

◆刷钱的秘密

在游戏任务11A或11B中，只要获得了隐藏机体FALKEN，就可以在远处直接用激光解决防空范围内的目标。不用理会周围的电厂，也不必担心周围的SAM防空导弹发射塔，只要轻轻一发就能直接命中目标，可以说是本作中最容易赚取金钱的方法了。

PSP 过山车大亨

美版 游戏原名 Thrillville

◆实用秘技

在游乐园内按顺序输入以下按键后,听到特殊声响即表示秘技输入成功。

输入	效果
□、○、△、□、○、△、×	获得50000元
□、○、△、□、○、△、□	开启所有游乐场
□、○、△、□、○、△、△	开启游乐场中的所有设施

PSP 致命格斗 释放

美版 游戏原名 Mortal Kombat: Unchained

◆全角色终结技

本作中各个角色的终结技绝对是游戏的一大特色，不爽一下怎么能行！

人物	终结技□	终结技△	自杀技
Sub Zero	→、←、↓、→、△(近距离)	←、↓、→、↓、□(扫腿距离)	↓、↑、↓、↑、△
Scorpion	→、↓、→、→、□(扫腿距离)	→、←、→、←、□(近距离)	→、↑、↑、←、□
Kenshi	→、→、←、←、△(扫腿距离)	←、→、→、←、△(扫腿距离)	↓、←、←、→、○
Ermac	↓、←、←、↓、×(扫腿距离)	←、↓、←、↓、○(扫腿距离)	↓、↑、↑、↓、×
Baraka	→、↑、↓、△(近距离)	→、↓、←、→、△(扫腿距离)	↓、←、↑、←、○
Mileena	→、→、↓、↓、□(扫腿距离)	↑、↑、→、→、×(远距离)	←、↓、→、↓、□
Ashrah	↓、↓、↑、↑、△(近距离)	→、↓、→、↓、△(扫腿距离)	↑、↓、↑、↑、△
Bo Rai Cho	↓、↑、→、→、△(扫腿距离)	↑、←、→、×(扫腿距离)	←、←、→、→、△
Kabal	→、↑、↑、↑、×(近距离)	↑、↑、↓、↓、△(近距离)	→、↑、↑、↓、△
Dairou	↓、↑、←、←、□(扫腿距离)	↓、↓、←、×(近距离)	←、←、←、↓、□
Darrius	↑、↓、←、→、×(扫腿距离)	↓、→、→、↑、□(近距离)	←、→、→、△
Goro	←、←、→、→、×(近距离)	→、←、→、←、□(近距离)	↑、→、→、←、○
Havik	↓、→、→、↑、○(近距离)	→、→、→、←、△(扫腿距离)	→、↑、↑、↑、△
Hotaru	→、←、↑、↓、□(扫腿距离)	↓、→、←、→、△(近距离)	↑、←、←、←、△
Jade	←、→、↑、→、□(扫腿距离)	←、→、→、→、△(近距离)	→、→、→、←、△
Kira	←、→、→、←、○(远距离)	↑、→、↓、←、×(扫腿距离)	→、←、↑、←、×
Li Mei	→、→、→、→、□(扫腿距离)	↑、←、→、→、○(扫腿距离)	↑、↓、↑、↓、×
Liu Kang	←、←、←、→、△(扫腿距离)	↑、←、→、→、○(扫腿距离)	↓、↓、↓、↑、×
Nightwolf	←、→、←、→、□(远距离)	↓、→、↓、↑、△(扫腿距离)	↑、↑、↑、↑、×
Noob — Smoke	←、→、←、→、○(扫腿距离)	↑、↓、↓、→、△(扫腿距离)	↓、↑、↑、↓、△
Raiden	←、↓、→、↓、□(扫腿距离)	↑、↓、→、→、□(远距离)	→、↑、↑、←、□
Shujinko	↑、↓、↓、→、△(近距离)	←、↑、→、→、□(近距离)	↓、←、↓、←、×
Sindel	←、→、→、←、□(扫腿距离)	↑、↑、←、→、×(扫腿距离)	→、↑、↑、↓、○
Shao Kahn	↓、↑、↑、→、△(扫腿距离)	←、→、↓、→、△(扫腿距离)	↓、↑、↑、↓、□
Tanya	→、↓、↓、↓、□(近距离)	↑、←、→、↑、△(近距离)	↓、↓、→、↑、×
Kobra	↓、←、→、↓、○(扫腿距离)	→、←、→、→、△(扫腿距离)	↑、↑、←、←、△


SONY
PSP
VOL.2
专辑
POWER
HOLD
HOME
VOL
SELECT
START

PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 7-88618-031-3
9 787886 180316 >

PLAYSTATION PORTABLE
专辑

精彩内容介绍

◆PSP游戏年鉴 2006
63页超大篇幅，收录日美欧276款游戏，详尽资料，一手掌握

◆攻略透解
横行霸道 自由城故事/横行霸道 罪都故事/分裂细胞 本质
真·三国无双 二度进化/世界传说 光之神话/高达 沙场混战
魔界战记 携带版/伊迪丝回忆录 新天魔界 混沌时代V/炼狱2 通往天国的阶梯

◆玩转PSP之硬件篇
主机欣赏、周边检阅、导购指南……

◆玩转PSP之软件篇
固件刷新、升降级、游戏引导、影音转换、上网联机……详细教程一一奉上

◆游戏小说——宿命传说2

ISBN 7-88618-031-3
9 787886 180316

PSP专辑CD + PSP专辑Vol.2(赠品) 定价：25元